Juli – September 2006

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWERPLAY

SONDERHEFT

Deutschland 5,99 €
Österreich 6,50 € Luxemburg 6,70 €
Belgien 6,70 € Schweiz 11,50 sFr

www.pcpowerplay.de

CyPress
VOGEL

inklusive DVD

12
usk

11 HIRES-VIDEOS
über 80 Minuten!

Detaillierte Schlachtzug-Taktiken gegen Nefarian, Ragnaros und Co.!

Ahn'Qiraj bis Pechschwingenhort: Die High-Level-Instanzen auf Video!

Kampf gegen die Outdoor-Bosse: So legen Sie alle Drachen & Kazzak!

33 MODS

- ➔ BESSER RAIDEN!
- ➔ BESSER KÄMPFEN!
- ➔ BESSER FARMEN!

UNVERZICHTBAR:
Die besten Tools, Hilfen, Datenbanken, Karten!

IDEAL FÜR HELDEN AB LEVEL 55!

WORLD OF WARCRAFT

VON PROFIS FÜR PROFIS: Klassen-Tipps, Farmen, Epic-Quests, Fraktionen

HIGH-LEVEL-INSTANZEN + KARTEN IM HEFT!

TAKTIKEN für Geschmolzener Kern, Pechschwingenhort, ...
MITGEFILMT: Wie Ihre Schlachtgruppe jeden Boss-Gegner legt

11 HIRES-VIDEOS!

ULTIMATIVER PvP-GUIDE + KARTEN IM HEFT!

TAKTIKEN für alle Klassen: So gewinnen Sie jedes Spielerduell
STRATEGIEN für Arathibecken, Alteractal und Warsong-Schlucht

DAS ENDE DER SERVICE-WÜSTE

NEU!
TIPPS ZU UNSEREN VOLLVERSIONEN

★ ausführliche Tipps und Taktiken im Heft!
★ noch mehr Spaß mit unseren Spielen!

NEU!
TIPPS-VIDEOS

Profi-Taktiken mitgefilmt:

DIE RÖMER

RISE & FALL

NEU!
HARDWARE-EINBAURATGEBER

Start der großen Serie im Heft und auf DVD:

★ Komponenten selber wechseln!
★ Schritt-für-Schritt-Anleitung!
★ Fotostrecke plus Video!
★ Teil 1: Leichte Fehler selbst beheben

NEU!
NOCH MEHR SERVICE

neue Test-Infos: Installationshilfen, Hotline-Nummern, Einstellmöglichkeiten, günstige Alternativen

supergünstige Spiele: So bekommen Sie sechs Top-Titel zum Preis von einem – für jeden Spielertyp!

§ Rechtsberatung: Was Sie über Raubkopien, indizierte Spiele und verbotene Screenshots wissen müssen

PC PowerPlay ist eine Marke der CyPress GmbH, www.cypress.de

GIBT ES EIN LEBEN NACH LEVEL 60?

Für manche Spieler ist **World of WarCraft** mit dem Erreichen von Level 60 vorbei. Dabei fängt der Spaß jetzt erst richtig an! Wir zeigen Ihnen in diesem Sonderheft, was Sie noch alles tun und erreichen können, wenn scheinbar schon alles geschafft ist – und wie Sie es erreichen. Mit Hilfe erfahrener Spieler haben wir Raid-Instanzen wie den Geschmolzenen Kern und den Pechschwingenhort für Sie gelöst. Schritt für Schritt erklären wir, wie Sie die Bosse zur Strecke bringen – und alle Outdoor-Bosse! Nicht nur im Heft, sondern auch in ausführlichen HiRes-Videos auf DVD!

Wenn Sie an Raids nicht interessiert sind, dann machen unsere PvP-Tipps Sie zum gefragten Schlachtenlenker in der Warsong-Schlucht, im Alteractal oder Arathibecken. Außerdem erklären Ihnen Profis, wie Sie das Potenzial Ihres Charakters in welcher Situation am Besten ausnutzen.

Zur Abrundung haben wir eine riesige, detaillierte Rohstofftabelle, Goldscheffel-Taktiken, Handwerktipps und einen Fraktionen-Guide für Sie zusammengestellt!

Viel Spaß mit unserem Sonderheft!
Ihr Team von PC PowerPlay

Die Sonderheft-Autoren (v.l.n.r.): Moritz Menzel, David Bergmann, Tobias Lörch, Susanne Braun, Gerhard Röthlin

IMPRESSUM

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de

CHEFREDAKTEUR: Martin Deppe (V.i.S.d.P.)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Florian Stangl

REDAKTEURE: David Bergmann, Michael Galuschka, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Simon Fistrich

TRAINEE: Susanne Braun

DVD-REDAKTEUR: Michael Erlwein

ART DIREKTORIN: Sandra Strehle

LAYOUTERIN: Sara Stehlin

FREIE AUTOREN: Daniela Urbanek, Fabian Suhrau, Gerhard Röthlin, Janos Vad, Michael Strunk, Moritz Menzel, Nadine Schürfeld, Tobias Lörch

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL, DVD VISION, DVD aktuell, play, PlayStation 2

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil), Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT PC PowerPlay: Inland 38,40 €, Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857

Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg,
BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin

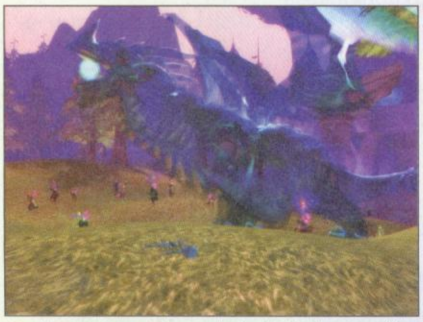
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & VOGEL Medien Gruppe
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

DVD-INHALT

Onyxia In ausführlichen Videos zeigen wir, wie Sie die Raid-Instanzen von World of WarCraft meistern, von Zul'Gurub bis zum Pechschwingenhort. Seien Sie dabei, wenn wir Kult-Boss Onyxia in HiRes töten!



Outdoor-Bosse Tag und Nacht haben wir für Sie auf der Lauer gelegen, um sie zu erwischen: die Outdoor-Bosse von Lord Kazzak bis Lethon. Wir zeigen, wie Sie den Wettstreit um Drachen und Dämonen gewinnen.

11 HiRes-Videos

Zul'Gurub • Ruinen von Ahn'Qiraj • Geschmolzener Kern • Pechschwingenhort • Onyxia

Azuregos • Lord Kazzak • Taerar • Ysondre • Lethon • Emeriss

Die 33 besten Mods

Alarm Clock Wrangler 1.05 • Atlas 1.7.3 • Auctioneer 3.4.3 • BankItems 1800 • Cosmos • Count Moon 0.44 • CT Core 11000 • CT RABoss Mods 1.23 und Assist 1.536 • Decursive 1.9.4 • Discord Action Bars 3.15 • Discord Art 1.5 • Druid Bar 3.26 • Enchantrix 3.3.0.0808 • FelwoodGather 0.95 • FishingBuddy 0.87g • FlightMap-v1.11-1b158 • Gatherer 2.2.2 • Group Buttons 4.97 • ItemRack 1.96 • ItemSync 12.4 • MobInfo 2 2.92 • MonkeyQuest 2.3 • Necrosis 1.5.1a • Nurfed UI 1.03.2006 • Recap 3.32 • Scrolling Combat Text 4.12 • SpellTips 0.82 Beta • Tank Points 0.4.7.11000 • TipBuddy 2.21 • Titan Panel 2.18 • TotemTimers 4.2.2006 • TradeDispenser 0.89 • WhisperCast 3.1

70 **GOLD SCHEFFELN**

Mit welchen Tricks Sie nie wieder Goldprobleme haben.

106 **PVP-KLASSEN-GUIDES**

Wie Sie jede Gegnerklasse dem Erdboden gleichmachen.

PvE

PvE-Taktiken
- 6 Druide
- 7 Hexenmeister
- 8 Jäger
- 9 Krieger
- 10 Magier
- 11 Paladin
- 12 Priester
- 13 Schamane
- 14 Schurke

PvE-Lösungen
- 16 Scholomance
- 20 Stratholme
- 24 Geschmolzener Kern
- 32 Zul'Gurub
- 37 Ruinen von Ahn'Qiraj
- 41 Pechschwingenhort
- 49 Untere Blackrockspitze
- 53 Obere Blackrockspitze
- 56 Onyxia

PvE

Outdoor-Bosse
- 58 Grundlagen
- 59 Azuregos
- 59 Lord Kazzak
- 60 Taerar
- 60 Ysondre
- 61 Lethon
- 61 Emeriss

BERUFE & ROHSTOFFE
- 62 Die Berufe
- 66 Rohstoff-Index
- 70 Vom Tellerwäscher zum Millionär

FRAKTIONEN & QUESTS
- 72 Die Thoriumbruderschaft
- 73 Die Argentumdämmerung
- 74 Der Stamm von Zandalar
- 75 Die Holzschlundfeste
- 76 Der Zirkel des Cenarius
- 77 Die Brut Nozdormus
- 78 Epic-Quest der Priester
- 79 Epic-Quest der Jäger
- 80 Zugang zu Raid-Instanzen
- 82 Dungeon Sets 2

MODS & ADDONS
- 84 Grundlagen/Inhalt
- 85 Die 33 besten Mods

PvP
- 96 PvP in World of WarCraft
- 97 Die PvP-Belohnungen
- 100 Warsong-Schlucht
- 102 Arathibecken
- 104 Alteractal

PvP-Klassen-Guides
- 106 Hexenmeister
- 107 Jäger
- 108 Krieger
- 109 Magier
- 110 Paladin
- 111 Priester
- 112 Schamane
- 113 Schurke
- 114 Druide

SERVICE
- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 5 Glossar

GLOSSAR

LFG, WTB, OMG und BWL – verstehen Sie in World of WarCraft manchmal auch nur noch Bahnhof? Wir helfen Ihnen durch den Chat-Dschungel voll verwirrendem Kauderwelsch und kryptischem Fachchinesisch.

AC Armor Class; Rüstungsklasse

Add ein zusätzlicher Gegner, der angreift oder zu einem Boss gehört

afaik as far as I know; soweit ich weiß

AFK away from Keyboard; nicht an der Tastatur

Aggro Die Aggressivität eines Monsters einem Spieler gegenüber; wird in einer so genannten »Aggro-Liste« verwaltet, der Spieler mit der höchsten Aggro wird angegriffen. Viele Bossfähigkeiten setzen die Aggro-Liste kurzzeitig oder komplett zurück

Alt alternativer Spielercharakter

AoE Area of Effect; Flächeneffekte von Zaubersprüchen

BG Battleground; Schlachtfeld

brb be right back; bin gleich wieder da

btw by the way; übrigens

Buff Stärkungszauber mit einer bestimmten Dauer

BWL Blackwing Lair; Pechschwingenhort

Campen darauf warten, dass ein Monster wieder in der Spielwelt auftaucht

CC Crowd Control; Zauber und Fähigkeiten, die Gegner betäuben, verwurzeln oder anderweitig kampfunfähig machen

Crit/critten einen kritischen Treffer landen

CU see you; bis bald

DD Damage Dealer; Klassen, die besonders viel Schaden austeilen

Debuff Zauber, der Spieler für eine bestimmte Dauer schwächt

DM Dire Maul; Düsterbruch

DMG Damage; Schaden

DoT Damage over Time; Zauber und Fähigkeiten, die Gegner über einen Zeitraum konstant schädigen

Downtime die Pause nach einem Kampf, in der Lebensenergie und Mana regeneriert werden

DPS Damage per Second; Schaden pro Sekunde

Drop, droppen Beute, die ein Gegner zurücklässt

Exploit das Ausnutzen von Programmfehlern

FFA free for all; hier wird nicht um Beute gewürfelt – wer zuerst kommt, malt zuerst

Gimp abwertende Bezeichnung für eine schwache Charakterklasse oder einen unfähigen Spieler

GJ good Job; gute Arbeit

GL good Luck; viel Glück

GM Game Master

grats/gratz Gratulation

GTG got to go; ich muss weg

HoT Heal over Time; Zauber und Fähigkeiten, die Spieler nicht auf einen Schlag, sondern über einen Zeitraum heilen

HP Health Points; Lebensenergie

IF Ironforge

INC incoming; Warnung: Hier sind Gegner im Anmarsch

Insta- Prefix, der das sofortige Wirken eines Zauberspruchs beschreibt

j/k just kidding; ich mach' nur Spaß

Kiten einen Gegner angreifen, ihn dabei aber ständig auf Distanz halten

Lag Verzögerung beim Datenaustausch zwischen dem Server und Ihrem PC

LBRS Lower Blackrockspire; Untere Blackrockspitze

LFG looking for Group; suche eine Gruppe

lol laughing out loud; laut lachen

Loot Beute

LoS Line of Sight; Sichtlinie

MA Main Assist; der Spieler, der dem Rest der Gruppe das zu tötende Ziel vorgibt

Mob moving Object; gemeint sind alle angreifbaren Monster

MT Main Tank; der Spieler, der Gegner – vor allem Bosse – auf sich zieht

Nerf die Abschwächung einer Klasse, eines Gegenstandes oder einer Fähigkeit

Newbie/newb/n0Ob meist abwertende Bezeichnung für Neulinge

Ninja bezeichnet eine sehr schnelle Aktion, bevor ein anderer Spieler etwas dagegen unternehmen kann

NP no Problem; kein Problem

Nuke Spieler machen so viel Schaden wie irgend möglich

Offtank Spieler, der Adds auf sich zieht oder dem Main Tank zur Seite steht

OMG oh my God; oh mein Gott

OMW on my Way; bin auf dem Weg

OOM out of Mana; mein Mana geht zur Neige

OOR out of Range; außer Reichweite

öpö siehe lol

Pat patrouillierende Gegner

Peel Gegner von anderen Charakteren weglocken

PK Player Killer; jemand, der andere Spieler meuchelt

pls please; bitte

Polymorph eine Art von Crowd Control, bei der Gegner verwandelt werden

Proc Process of Action; besondere oder magische Effekte auf Gegenständen, die während der Benutzung ausgelöst werden

Pull das Anlocken eines Gegners

Rare- Prefix für sehr seltene Gegenstände oder Monster (rarespawn, raredrop)

Release das Verlassen des Körpers nach dem Tod

Rez/Res Resurrection; Wiederbelebung

rofl rolling on the Floor laughing; lachend auf dem Boden wälzen

Roll um Beute würfeln

Root eine Art von Crowd Control, bei der Gegner verwurzelt werden

Spawn(punkt) das Auftauchen eines Spielers oder Monsters, beziehungsweise der Ort, an dem dies passiert

Tank Klasse mit viel Lebensenergie und guter Defensive. Die Aufgabe von Tanks ist es, Monster auf sich zu ziehen und so die Gruppe zu schützen

Taunt/taunten ein Monster auf sich ziehen

TB Thunder Bluff

Tweak das Gegenteil von Nerf

Twink siehe Alt

UBRS Upper Blackrockspire; Obere Blackrockspitze

UC Undercity

w00t Ausdruck der Freude

Whine meist abwertende Bezeichnung für Klagen über Belanglosigkeiten

Wipe die gesamte Gruppe oder der gesamte Raid stirbt

WTB want to buy; ich möchte etwas kaufen

WTS want to sell; ich möchte etwas verkaufen

WTT want to trade; ich möchte etwas tauschen

XP Experience Points; Erfahrungspunkte

Zerg das Angreifen in Überzahl

DRUIDE

Der Druide als einzige echte Hybrid-Klasse in World of WarCraft ist im Gruppenspiel zwar Mädchen für alles, primär jedoch ein Heiler. Damit müssen Sie sich abfinden und gegebenenfalls auch Ihre Talente entsprechend anpassen. Gerade im Solospiel profitieren Sie von Ihrer Vielseitigkeit und werden so mit fast allen Gegebenheiten spielend fertig.

Solospiel

In der Regel beginnen Sie den Kampf mit dem Zaubern von Sternenfeuer, das eine recht lange Zauberzeit hat, gefolgt von Zorn mit seiner sehr geringen Zauberzeit. Dann sollten Sie Mondfeuer wirken. Haben Sie es mit Nahkämpfern zu tun und wollen nicht in eine Tierform wechseln, setzen Sie Wucherwurzeln ein, um den Gegner auf Distanz zu halten – beachten Sie aber, dass diese durch Schaden am Feind vorzeitig ihre Wirkung verlieren können. Die Wucherwurzeln eignen sich außerdem prima für eine Atempause, um Mana zu regenerieren, einen Trank einzunehmen oder sich in ein Tier zu verwandeln.

Gerade für das Solospiel eignen sich die Tierformen des Druiden: für schwächere Gegner die Katzenform, für stärkere die Bärenform. Allerdings müssen Sie bedenken, dass Sie ohne das Talent Ingrimm nach der Umwandlung ohne Energie oder Wut starten und diese erst aufbauen müssen. Verwandeln Sie sich also bereits vor dem Gefecht – vor allem, wenn Sie als Katze kämpfen wollen. Als Katze schleichen Sie sich an den Gegner heran und eröffnen den Kampf mit Verheeren oder Shreddern. Setzen Sie mit Klaue und Krallenhieb fort, um weitere Kombopunkte zu bekommen und dann schließlich einen finalen Angriff anzuwenden.

Der Kampf in Bärengestalt eignet sich vor allem, wenn Sie mehreren Gegnern gegenüberstehen. Denken Sie aber daran, dass Sie genau wie der Krieger zunächst mittels Wutanfall oder ausgeteiltem und eingestecktem Schaden Wut aufbauen müssen, um auch Ihre stärkeren Attacken auszulösen.

Gruppenspiel

Hier kann der Druide überall einspringen, wo er gebraucht wird. In erster Linie steht er jedoch als Heiler in den hinteren Reihen. Versorgen Sie alle Gruppenmitglieder mit dem Buff Mal der Wildnis. Tanks erhalten Dornen als Bonus zum Generieren von Aggro. Auf die Gegner können Sie Feenfeuer zaubern, das gilt jedoch nur für kleine Gruppen, in Raids gehört Feenfeuer zu den überflüssigen Debuffs.

Am effizientesten heilen Sie, indem Sie die Gruppenmitglieder, die Aggro haben, mit Nachwachsen versorgen. Fällt die Lebensenergie unter einen kritischen Wert, nutzen Sie Heilende Berührung. Als Notzauber kann zudem Verjüngung angewendet werden, dieser verbraucht jedoch sehr viel Mana. Achten Sie außerdem darauf, verschiedene Ränge Ihrer Sprüche griffbereit zu haben. Immer nur den höchsten Rang zu verwenden, würde Mana verschwenden. Nimmt Ihre Gruppe konstant Schaden, eignet sich unter Umständen der Zauber Gelassenheit. Beachten Sie aber, dass es sich hier um einen Kanalisationszauber handelt. Wird der Druide während der Dauer des Zaubers unterbrochen, wird er abgebrochen. Ebenfalls wichtig ist das sofortige Aufheben von Fluch- und Gift-Effekten auf der Gruppe. Besonders wertvoll ist die Fähigkeit Wiedergeburt. Sparen Sie sich diesen Zauber primär für Bosskämpfe auf.

Ihre Stärke können Druiden vor allem dann ausspielen, wenn es an Kriegern fehlt. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, kann ein Druide mühelos als Offtank oder auch Main Tank fungieren und sogar Raid-Bosse tanken. Achten Sie bei der Auswahl der Ausrüstung nicht nur auf hohe Lebensenergie- und Rüstungswerte, auch der verursachte Schaden ist wichtig, denn über den generieren Druiden ihre Aggro. Sollte ein Druide tanken, bedeutet das für die restliche Gruppe: Geben Sie dem Bären anfangs etwas mehr Zeit als einem Krieger, um Aggro aufzubauen.

David Bergmann

TALENTE DER SUPPORTER

Gleichgewicht-Talente – 24 Punkte

- **Verbesserter Zorn** – Rang 5/5
- **Verbessertes Mondfeuer** – Rang 5/5
- **Verbesserte Dornen** – Rang 3/3
- **Reichweite der Natur** – Rang 2/2
- **Rache** – Rang 5/5
- **Anmut der Natur** – Rang 1/1
- **Mondschein** – Rang 3/3

Wiederherstellung-Talente – 27 Punkte

- **Verbessertes Mal der Wildnis** – Rang 5/5
- **Verbesserte Heilende Berührung** – Rang 5/5
- **Reflexion** – Rang 3/3
- **Insektenschwarm** – Rang 1/1
- **Feingefühl** – Rang 4/5
- **Verbesserte Verjüngung** – Rang 3/3
- **Schnelligkeit der Natur** – Rang 1/1
- **Geschenk der Natur** – Rang 5/5

HEXENMEISTER

Der Hexenmeister ist ein extrem flexibler Charakter – sowohl im Solospiel, als auch in Gruppen oder im PvP sind diese Schattenmagier sehr stark. Die ideale Wahl für alle, die gerne mit Magie spielen, denen die normalen Magier aber zu »brav« sind.

Solospiel

In den meisten Fällen wird mit dem Leerwandler gespielt, der als Tank fungiert. Dabei müssen Sie aufpassen, selbst nicht zu viel Schaden zu machen. Ansonsten kann Ihr Pet die Aggro nicht mehr halten. Arbeiten Sie vor allem mit DoTs, allen voran mit Fluch der Pein und Fluch der Verderbnis – der Schattenfluch ist im Solospiel eher ungeeignet. Wenn Sie es etwas extravaganter und vor allem flotter mögen, können Sie die Kombination aus Verbessertem Wichtel und Verbessertem Feuerblitz ausprobieren. Die Kämpfe sind damit wesentlich schneller gewonnen, aber auch deutlich manaintensiver. Gegen Humanoide können Sie auch den Sukkubus einsetzen, müssen dann aber auf DoTs verzichten.

Eine andere Möglichkeit ist, Ihren treuen Leerwandler zu opfern. Das setzt allerdings eine gute Ausdauer voraus, da Sie nach der Opferung des Leerwandlers für einen bestimmten Zeitraum alle vier Sekunden drei Prozent Ihrer Lebensenergie wiederherstellen. 3.000 Punkte Lebensenergie rechtfertigen diese Vorgehensweise also kaum, bei 5.000 Punkten (das entspricht 150 Punkten/4 Sekunden) sieht es dagegen schon anders aus. Die Idee dahinter: Sie benutzen immer wieder Aderlass, um Lebensenergie in Mana umzuwandeln und haben so keine Manaprobleme mehr.

Gruppenspiel

Abhängig von der zu erwartenden Dauer des Kampfes sollten Sie die Gegner mit Verderbnis und Fluch der Pein belegen. Bei kurzen Kämpfen reicht Feuerbrand in der Regel aus. Oftmals empfiehlt es sich, Fluch der Tollkühnheit zu verwenden. Dieser hindert die Feinde am Fliehen – dass diese dabei mit Verstärkung zurückkehren, ist oftmals die Hauptursache für Schwierigkeiten und lässt sich mit diesem Fluch wunderbar vermeiden.

Besonders wichtig im Gruppenspiel ist für Sie, Ihr Aggro-Potenzial genau zu kennen. Also zu wissen, wie viel Schaden Sie gefahrlos machen können und ab wann der Gegner nicht mehr auf den Tank, sondern auf Sie einschlägt. Das gilt es zu vermeiden. Heiler werden nur wenig Verständnis dafür haben, wenn Sie zum wiederholten Male mehr Schaden nehmen als der Krieger. Zumal zu viel Schaden die Kämpfe in vielen Fällen nicht beschleunigt, sondern in die Länge zieht.

Eine wichtige Aufgabe des Hexenmeisters, gerade in Raid-Instanzen wie dem Geschmolzenen Kern und dem Pechschwingenhort, ist das Verbannen von Gegnern, wenn Sie es mit zu vielen zu tun haben. Diese werden so außer Gefecht gesetzt, und der Raid kann sich zunächst auf andere Gegner konzentrieren. Bei Garr im Geschmolzenen Kern ist das Verbannen sogar elementarer Teil der Strategie.

Sehr bedacht sollten Sie mit Ihren Furcht-Effekten umgehen. In vielen Instanzen ist die nächste Patrouille nicht weit und Sie haben nicht einen Gegner kurzzeitig aus dem Verkehr gezogen, sondern 20 neue angelockt.

David Bergmann

TALENTE DUNKLER PAKT

Gebrechen-Talente – 32 Punkte

- **Verbesserte Verderbnis** Rang 5/5
- **Verbesserter Aderlass** Rang 2/2
- **Verbesserter Blutsauger** Rang 3/5
- **Teufelskonzentration** Rang 5/5
- **Fluch verstärken** Rang 1/1
- **Grimmige Reichweite** Rang 2/2
- **Einbruch der Nacht** Rang 2/2
- **Lebensentzug** Rang 1/1
- **Fluch der Erschöpfung** Rang 1/1
- **Verbesserter Fluch der Erschöpfung** Rang 4/4
- **Schattenbeherrschung** Rang 5/5
- **Dunkler Pakt** Rang 1/1

Dämonologie-Talente 8 Punkte

- **Verbesserter Wichtel** Rang 3/3
- **Dämonische Umarmung** Rang 5/5

Zerstörung-Talente 11 Punkte

- **Verbesserter Schattenblitz** Rang 5/5
- **Dunkle Macht** Rang 5/5
- **Schattenbrand** Rang 1/1

JÄGER

Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann der Jäger viele verschiedene Rollen übernehmen: Er pullt zum Beispiel die Gegner, lässt sein Tier tanken oder teilt im Fernkampf großen Schaden aus. Da er Gegner durch seine Spurenlese-Fähigkeit auf der Minimap sehen und mit Fernwaffen gut anlocken kann, ist er außerdem ein idealer Gruppenleiter. Nicht nur für kleine Gruppen, sondern auch für ausgewachsene Raids.

Solospiel

Starten Sie Ihre Angriffe immer mit einem Jägermal und mit einem Erschütternden Schuss. Schicken Sie dann Ihr Tier auf den Gegner, sodass es die Aufmerksamkeit des Kontrahenten auf sich ziehen kann. Wenn Ihr Begleiter den Gegner tankt, können Sie die Abfolge Schlangenbiss, Arkaner Schuss und Ablenkender Schuss wirken. Kommt der Gegner dann auf Sie zu, können Sie ihm die letzten Lebenspunkte mit dem Raptorstoß nehmen.

Bei der Wahl Ihres Tiers kommt es auf die Gegnerzusammensetzung an: Erwarten Sie schwierige oder sogar Feinde mit dem Status »Elite«, sollten Sie ein Tank-Tier mitnehmen (beispielsweise Schildkröte, Krokodil oder Bär), das zwar weniger Schaden austeilt, dafür aber mehr aushält. Wenn Sie in kurzer Zeit viele Gegner erledigen wollen, dann sollten Sie ein Tier wählen, das schnell viel Schaden macht, zum Beispiel eine Raubkatze.

Achten Sie während des Solospiels darauf, dass Sie von jeder verfügbaren Tierart mindestens ein Exemplar zähmen. Bestenfalls allerdings sogar mehrere pro Spezies. So lernen Sie die Angriffs- und Aufmerksamkeitsattacken der verschiedenen Tierarten und können diese danach auch für Ihre anderen Tiere verfügbar machen. Manche Fähigkeiten bekommen Sie übrigens nur von Tieren, die in Instanzen zu finden sind. Halten Sie also die Augen offen. Außerdem fügt Blizzard regelmäßig neue Tierfähigkeiten hinzu. Es gibt also immer etwas zu lernen.

Gruppenspiel

Für das Gruppenspiel sollten Sie auf jeden Fall die Angriffslustigkeit Ihres Tiers auf »Passiv« stellen – so wird dem Tank nicht die Aufmerksamkeit geklaut, und das Tier greift nicht jeden verfügbaren Gegner in seiner Reichweite an. Außerdem sollten Sie vor allem in Instanzen an die Wegfindung Ihres Begleiters denken: Sie können zwar über Abgründe springen, Ihr Tier nimmt aber den normalen Weg und bringt so eventuell unerwünschte Gegner mit.

Ihre Rolle in einer gut ausbalancierten Gruppe ist die Gleiche wie im Solospiel, nur dass der Krieger gewissermaßen den Job Ihres Tiers erledigt. Schicken Sie Ihre Bestie zum Gegner, wenn der Krieger die Aufmerksamkeit erregt hat. Wenn mehrere Feinde angreifen, dann lassen Sie Ihr Tier einen ungetankten Kontrahenten übernehmen, damit der nicht auf Heiler oder Zauberklassen losgeht. Dadurch erleichtern Sie auch dem eigentlichen Main Tank das Leben, der nicht sofort alle Feinde auf sich ziehen muss. Oft ist es Ihr Job, die Gegner einzeln zur Gruppe zu bringen; das machen Sie am Besten, wenn Sie die Bewegungen der Feinde beobachten und nicht auf sie feuern, wenn die Gefahr groß ist, dass Sie gleich einen ganzen Haufen von Kontrahenten anlocken.

Ist Ihr Begleiter der Tank der Gruppe, greift die gleiche Taktik wie im Solokampf. Weisen Sie die Heiler aber vorher darauf hin, dass sie die Gesundheit des Tiers im Auge behalten sollen, denn Ihr eigener Heilspruch ist verhältnismäßig schwach. Benutzen Sie Ihr Mana lieber für starke Angriffe.

Susanne Braun

TALENTE DER ALLROUNDER

Treffsicherheit-Talente – 34 Punkte

- **Verbesserter Erschütternder Schuss** – Rang 5/5
- **Effizienz** – Rang 5/5
- **Tödliche Schüsse** – Rang 5/5
- **Gezielter Schuss** – Rang 1/1
- **Falkenauge** – Rang 3/3
- **Todbringende Schüsse** – Rang 5/5
- **Streuschuss** – Rang 1/1
- **Sperrfeuer** – Rang 3/3
- **Distanzwaffen-Spezialisierung** – Rang 5/5
- **Aura des Volltreffers** – Rang 1/1

Überleben-Talente – 17 Punkte

- **Monstertöten** – Rang 3/3
- **Humanoidentöten** – Rang 3/3
- **Verbessertes Zurechtstutzen** – Rang 5/5
- **Überlebenskünstler** – Rang 5/5
- **Abschreckung** – Rang 1/1

KRIEGER

In Online-Rollenspielen beschreibt der Begriff Tank einen Charakter, der für seine Gruppe sein Leben riskiert. Er zieht im Idealfall alle zu bekämpfenden Gegner auf sich und steckt den Schaden so gut es geht mit dicker Rüstung und seinem Schild weg. Genau das tun Krieger im Gruppenspiel von World of WarCraft – sie sind die Sandsäcke für die Bosse, müssen dafür aber Abstriche machen, wenn es darum geht, selbst auszuteilen.

Solospiel

Auch als »Sandsack« können Sie solo erfolgreich sein. Müssen dafür allerdings ein wenig Geduld mitbringen. Die meisten Kämpfe beginnen Sie mit einem Sturmangriff und setzen mit Donnerknall fort. Dadurch verursacht der Feind zehn Prozent weniger Schaden. Danach nehmen Sie die Verteidigungshaltung ein und aktivieren, wenn vorhanden, den Blutrausch. Denken Sie auch an den Demoralisierungsruf und den Schlachtruf. Letzteren sollten Sie während des gesamten Kampfes aktiv halten.

Grundsätzlich haben Sie diverse Möglichkeiten, Gegner niederzustrecken. Sie können beispielsweise Rüstung zerreißen verwenden und danach regelmäßig Rache und Überwältigen einstreuen. Oder aber Sie starten mit einem Erschütternden Schlag und benutzen dann im Wechsel Schildblock und Rache.

Sobald die Lebensenergie des Gegners unter die 20-Prozent-Marke rutscht, wechseln Sie wieder die Kampfhaltung und verwenden Hinrichtung. Das sollte Ihrem Gegenüber den Garaus machen.

Gruppenspiel

Mit der hier vorgeschlagenen Talentverteilung werden Sie sich als Main Tank oder Offtank am wohlsten fühlen. Denn dafür sind Sie wie geschaffen. Ihre Aufgabe ist es nicht nur, viel Schaden einstecken zu können. Sie müssen auch so viel Aggro wie möglich erzeugen, damit die Gegner an Ihnen kleben bleiben und nicht den Rest der Gruppe aufreiben.

Ein typischer Gruppenkampf sieht wie folgt aus: Mehrere Mobs werden gepullt (das können Sie auch einem Jäger überlassen, wenn Sie wollen); sobald diese dann in Reichweite kommen, stürmen Sie auf die Gegner zu, benutzen Donnerknall, wechseln in die Verteidigungshaltung und verwenden dann einen Demoralisierungsruf. Potenzielle Adds werden so erst einmal an den Krieger gebunden, da sowohl Donnerknall als auch Demoralisierungsruf Bedrohung hervorrufen.

Beginnen Sie den eigentlichen Kampf mit Rüstung zerreißen; Ihre Gruppe sollte die Angriffe dann zunächst auf diesen Gegner konzentrieren. Wendet sich dieser vom Krieger ab, wird er verspottet und bekommt sogleich ein bis zwei Mal Rüstung zerreißen nachgeschenkt. Sollte der Spott fehlschlagen, können Sie alternativ auch auf den Spöttischen Schlag zurückgreifen. Zwischendurch können Sie Schildhieb und Rache einstreuen. Sobald die Lebensenergie eines Gegners die 20-Prozent-Marke erreicht und der Kampf in geordneten Bahnen verläuft, können Sie wie im Solospiel die Fähigkeit Hinrichten auspacken.

Eine alternative Methode zum Tanken: Benutzen Sie Schildblock und Rache in einer Rotation und verwenden Sie diese immer, sobald sie zur Verfügung stehen.

Damit Sie erfolgreich tanken können, ist es besonders wichtig, dass die Gruppenmitglieder ihre Rollen genau kennen. So ist es für Sie viel leichter, wenn die Gruppe Ihre Angriffe auf ein Ziel konzentriert. Sie müssen so weniger oft Spott einsetzen, um Ausreißer wieder an sich zu binden. Grundsätzlich sollten Sie aber davon ausgehen, dass Gruppenmitglieder, die Aggro ziehen, in Ihre Richtung laufen, um den Gegner zurückzubringen.

David Bergmann

TALENTE DER TANK

Schutz-Talente – 33 Punkte

- **Schild-Spezialisierung** Rang 5/5
- **Verbesserter Blutrausch** Rang 2/2
- **Zähigkeit** Rang 5/5
- **Letztes Gefecht** Rang 1/1
- **Verbesserter Schildblock** Rang 1/3
- **Verbesserte Rache** Rang 3/3
- **Trotz** Rang 5/5
- **Verbessertes Rüstung zerreissen** Rang 3/3
- **Verbesserter Spott** Rang 2/2
- **Verbesserter Schildwall** Rang 2/2
- **Verbesserter Schildhieb** Rang 2/2
- **Erschütternder Schlag** Rang 1/1
- **Schilddisziplin** Rang 1/1

Waffen-Talente – 13 Punkte

- **Abwehr** Rang 5/5
- **Verbesserter Sturmangriff** Rang 2/2
- **Taktiker** Rang 5/5
- **Aggressionskontrolle** Rang 1/1

Furor-Talente – 5 Punkte

- **Grausamkeit** Rang 5/5

MAGIER

Magier sind eine körperlich schwache Klasse, ihre Gesundheit ist gering und sie sind im Nahkampf wertlos. Allerdings machen sie ihre körperliche Schwäche mit ihrer unglaublichen Zauberei wieder wett. Magier sind in der Lage, innerhalb kürzester Zeit den meisten Distanzschaden anzurichten.

Solospiel

Einzelne Gegner können Sie mit einer einfachen Angriffskombination schnell ausschalten: Feuern Sie zunächst einen Feuerball aus der größtmöglichen Entfernung. Sobald dieser die Hand verlässt, zaubern Sie den nächsten Feuerball, anschließend folgt ein Feuerschlag. Setzen Sie jetzt Arkane Geschosse ein, die durch das entsprechende Talent nicht unterbrochen werden können. Wenn alle Geschosse eingeschlagen haben, zaubern Sie einen weiteren Feuerschlag. Ein paar glückliche kritische Treffer vorausgesetzt, können Sie Ihrem Gegner jetzt sogar im Nahkampf den Rest geben – er sollte so gut wie tot sein. Kämpfen Sie gegen mehrere Feinde auf einmal, benutzen Sie Flächenzauber und halten sich die Gegner mit Frostnova vom Leib. Alternativ können Sie auch mit Blinzeln Distanz aufbauen.

Gruppenspiel

Im Gruppenspiel teilen Magier nicht nur aus, sie sind auch für die Versorgung der Party oder des Raids zuständig. Vor allem das von Magiern herbeigezauberte Wasser ist immer gefragt und sollte für Raids in rauen Mengen zur Verfügung stehen. Eine mitunter nervtötende Vorbereitungsarbeit.

Im Kampf gegen Monster wird von Magiern in erster Linie erwartet, in kürzester Zeit möglichst viel Schaden zu verursachen, ohne Aggro auf sich zu ziehen. Besonders wichtig ist es hier, dem Tank vor dem ersten Angriff ausreichend Zeit zum Aufbau von Aggro zu geben. Dann haben Sie es später leichter. Das Talent Arkanes Feingefühl hilft hier zusätzlich und verringert die von Ihnen verursachte Bedrohung. Sie sollten sich aber nicht stur auf Ihre Talente verlassen und genau wie Hexenmeister wissen, wie viel Schaden Sie gefahrlos ausrichten können und wann es sowohl für Sie als auch für Ihre Gruppe brenzlig wird.

Gegen große Feindansammlungen ist es meistens Aufgabe der Magier, per Flächenschaden aufzuräumen. Dafür eignen sich besonders Arkane Explosionen. Im Normalfall wird der Krieger die Monster zu sich ziehen und zu einem Haufen zusammenscharen. Sie rennen dann in diese Ansammlung hinein und starten Ihre Angriffe. Priester können Sie hierbei mit einem Schild unterstützen. Wird es in solchen Situationen brenzlig, verwenden Sie eine Frostnova und blinzeln sich aus der Gefahrenzone. Oftmals werden Sie der Gruppe aber auch helfen, indem Sie einzelne Feinde in Schafe verwandeln und so aus dem Kampfgeschehen heraushalten. In solchen Situationen ist eine Absprache unter den Magiern sehr wichtig, damit nicht plötzlich mehrere überraschte Sprücheklopfer das gleiche Ziel verwandeln. Die Fähigkeit Magie entdecken kann hier zweckentfremdet werden, um Ihr Ziel zu markieren – der Gegner wird Sie auf Grund dieser Fähigkeit nämlich nicht angreifen.

David Bergmann

TALENTE DER DESTRUKTIVE

Arkan-Talente – 31 Punkte

- **Verbesserte Arkane Geschosse** – Rang 5/5
- **Arkane Konzentration** – Rang 5/5
- **Arkanes Feingefühl** – Rang 2/3
- **Verbesserte Arkane Explosion** – Rang 5/5
- **Hervorrufung** – Rang 1/1
- **Verbesserter Manaschild** – Rang 2/2
- **Verbesserter Gegenzauber** – Rang 2/2
- **Geistesgegenwart** – Rang 1/1
- **Arkaner Geist** – Rang 4/4
- **Arkane Instabilität** – Rang 3/3
- **Arkane Macht** – Rang 1/1

Feuer-Talente – 20 Punkte

- **Verbesserter Feuerball** – Rang 5/5
- **Entzünden** – Rang 5/5
- **Verbesserter Feuerschlag** – Rang 5/5
- **Flammenwerfen** – Rang 2/2
- **Verbrennen** – Rang 2/2
- **Pyroschlag** – Rang 1/1

PALADIN

Der Paladin sitzt zwischen allen Stühlen und muss immer wieder entscheiden, wem er in einer Gruppe hilft. Er kann heilen, er kann an vorderster Front mitkämpfen. Die richtige Rolle zum richtigen Zeitpunkt wählen, das zeichnet einen guten Paladin aus. Außerdem tut er, was er am besten kann: überleben. Keine andere Klasse hat so viele Talente, um den Kampf unbeschadet zu überstehen.

Solospiel

Achten Sie darauf, dass Sie immer einen Segen aktiv haben. In der Regel ist dies der Segen der Macht, um Ihren Schaden zu erhöhen. Lassen Sie außerdem Monster am Besten in Ruhe, wenn deren Level zwei Stufen über Ihrem liegt. Die bekommen Sie zwar auch klein, die Kämpfe werden aber sehr zäh und Sie müssen eine Menge Mana aufwenden.

Nutzen Sie Ihre Siegel und Richturteile. Der Paladin ist darauf ausgelegt, mit diesen Fähigkeiten zu kämpfen. Es mag lästig erscheinen, sie alle 30 Sekunden neu zaubern zu müssen, es zahlt sich allerdings aus. Sollten Sie einmal die Beine in die Hand nehmen müssen, nutzen Sie Segen des Schutzes und Göttlicher Schild.

Achten Sie darauf, nicht zu viele Gegner auf einmal anzugreifen. Weihe ist Ihr einziger Flächenangriff. Von diesem Spruch einmal abgesehen, können Sie sich immer nur um einen Gegner zur Zeit kümmern.

Gruppenspiel

Ihre Hauptaufgabe in einer Gruppe ist das Buffen Ihrer Mitstreiter, sowie das Entfernen von Debuffs mittels Reinigung. Außerdem können Sie im Notfall als Tank fungieren oder selbst ein wenig Schaden machen. In der Regel, gerade in Raids, sind Sie jedoch die meiste Zeit als Heiler beschäftigt. Hier liegen Ihre größten Stärken, denn Paladine heilen sehr Mana-effizient. Außerdem verursachen ihre Heilzauber weit weniger Bedrohung als die Zauber von Druiden oder Priestern. Besonders bei stärkeren Gegnern und Bossen gefragt ist das Richturteil der Weisheit. Solange dieses auf einem Gegner aktiv ist, hat jeder Angreifer die Chance, bei einem Treffer Mana zu gewinnen. Gerade während längeren Kämpfen ein absolutes Muss.

In kleineren Gruppen, die bereits über ausreichend Heilleistung verfügen, können Sie beruhigt auf eine durchschlagskräftige Zweihandwaffe wechseln und Ihr Mana auch dafür verwenden, den Gegnern aktiv zuzusetzen. Die Fähigkeit Weihe bietet sich vor allem dann an, wenn die Gruppe es gleich mit mehreren Gegnern zu tun bekommt.

Obwohl sie dazu in der Lage sind, tun sich Paladine mit der Rolle als Tank schwer. Sollten Sie tanken müssen, achten Sie darauf, dass Ihnen die Gruppe ausreichend Zeit zum Aufbauen von Aggro lässt. Müssen Sie mehrere Gegner auf sich ziehen, verwenden Sie Weihe. Sollten sich Feinde von Ihnen lösen, betäuben Sie diese mit der Fähigkeit Hammer der Gerechtigkeit. Das gibt Ihnen Zeit, wieder Aggro aufzubauen. Grundsätzlich gilt aber, dass die Gruppe deutlich weniger Schaden austeilen sollte, als sie es von Kämpfen mit tankenden Kriegern oder Druiden gewohnt ist.

David Bergmann

TALENTE TANK

Heilig-Talente – 16 Punkte

- **Göttliche Stärke** Rang 5/5
- **Spiritueller Fokus** Rang 5/5
- **Heilendes Licht** Rang 3/3
- **Weihe** Rang 1/1
- **Unumstösslicher Glaube** Rang 2/2

Schutz-Talente – 35 Punkte

- **Verschanzen** Rang 5/5
- **Präzision** Rang 3/3
- **Zähigkeit** Rang 5/5
- **Segen der Könige** Rang 1/1
- **Verbesserter Zorn der Gerechtigkeit** Rang 3/3
- **Schild-Spezialisierung** Rang 3/3
- **Verbesserter Hammer der Gerechtigkeit** Rang 3/3
- **Segen des Refugiums** Rang 1/1
- **Abrechnung** Rang 5/5
- **Einhandwaffen-Spezialisierung** Rang 5/5
- **Heiliger Schild** Rang 1/1

PRIESTER

Priester sind beliebte Charaktere und haben es trotzdem schwer: Sie werden ständig in Gruppen oder Raids eingeladen, weil keine andere Klasse effektiver heilen kann. Warum sie es dann schwer haben? Die Schattenzauberkräfte eines Priesters werden oft unterschätzt, und er wird deswegen einfach zum Heilroboter degradiert. Zudem haben Magier und Hexenmeister den größeren Anspruch auf Rüstungsteile mit einem Schadensbonus, sodass die Priester im Gerangel um solches Equipment oft leer ausgehen. Trotzdem sollten auch die Vorteile eines Schattenpriesters im Raid nicht unterschätzt werden: konstante Heilung dank Vampirumarmung und ein ordentliches Maß an Schaden an den Gegnern.

Solospiel

Eines vorweg: Bis Sie Level 40 erreicht haben, ist das Leben als Priester mühselig. Ohne Schattenform machen Sie mäßigen Schaden und müssen ständig Ihr Mana wieder auffüllen. Als Alleingänger sollten Sie also unbedingt zuerst die Schatten-Talente auswählen.

Bis Sie Level 40 haben, töten Sie die Gegner hauptsächlich mit den Sprüchen Schattenwort: Schmerz, Psychischer Schrei, Gedankenschlag und einigen Göttliche-Pein-Zaubern. Inneres Feuer sollten Sie auf sich wirken, da es Rüstungs- und Nahkampfwerte erhöht – sollte Sie ein Feind erreichen, sind Sie vorbereitet.

Mit fortschreitendem Level empfiehlt es sich, den Kampf mit Gedankenschlag zu beginnen. Zaubern Sie erst dann Schattenwort: Schmerz, um dann mit Psychischer Schrei Zeit für den nächsten Gedankenschlag zu gewinnen. Erreicht Sie ein Gegner, hat er meist nur noch so wenige Lebenspunkte, dass Sie ihn bequem mit dem Zauberstab erledigen können. Sobald Sie Gedankenschinden erhalten, wird Göttliche Pein überflüssig. Gedankenschinden lässt sich schneller zaubern und verlangsamt die Bewegungen des Gegners. Mit Vampirumarmung sind ab Level 29 alle Heilprobleme gelöst, da Sie um 20 Prozent Ihres verursachten Schadens geheilt werden. Ab Level 40 findet der Kampf nur noch in der Schattenform statt, sonst ändert sich an der Taktik aber nichts.

Gruppenspiel

Wenn Sie in der Gruppe nicht heilen sollen, zaubern Sie Vampirumarmung. Die Heilung, die Sie damit für die gesamte Gruppe erzeugen, unterstützt den Heiler der Gruppe. Sind Sie der Heiler der Gruppe, sollten Sie möglichst niedrige Heilzauber wie Blitzheilen, Erneuerung und Heilen einsetzen. Damit ziehen Sie nicht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich und müssen nur wenig Mana investieren. Haben Sie doch einmal die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich gezogen, dann ist Verblassen ein nützlicher Zauber. Wenn Verblassen aufgrund der längeren Abklingzeit nicht aktiv ist, dann zaubern Sie ein Machtwort: Schild auf sich und laufen sofort zum Tank.

Nützlich sind auch die Fähigkeiten Gedankenkontrolle und Untote fesseln. Allerdings ist die Gefahr groß, dass Ihre Gedankenkontrolle vor Ablauf der Kanalisierungszeit abbricht. Zudem erhalten Sie, sobald Gedankenkontrolle abgelaufen ist, sehr viel Aufmerksamkeit vom kontrollierten Gegner. Zaubern Sie deshalb Machtwort: Schild und Inneres Feuer auf sich, und benutzen Sie Verblassen, damit der Tank die Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann.

Untote fesseln macht, ähnlich wie das Verwandeln des Magiers, Angreifer für längere Zeit kampfunfähig. Der Vorteil ist aber, dass Ihr Kontrahent während der Dauer des Zaubers keine Lebenspunkte regeneriert.

Susanne Braun

TALENTE HEILER

Disziplin-Talente – 21 Punkte

- Unbezwinbarer Wille – Rang 5/5
- Schweigsame Entschlossenheit – Rang 5/5
- Verbessertes Machtwort: Seelenstärke – Rang 2/2
- Innerer Fokus – Rang 1/1
- Meditation – Rang 3/3
- Mentale Beweglichkeit – Rang 4/5
- Göttlicher Willen – Rang 1/1

Heilig-Talente – 30 Punkte

- Heilfokus – Rang 2/2
- Macht des Glaubens – Rang 5/5
- Göttlicher Furor – Rang 5/5
- Heilige Nova – Rang 1/1
- Inspiration – Rang 3/3
- Verbesserte Heilung – Rang 2/3
- Sengendes Licht – Rang 2/2
- Geistige Führung – Rang 5/5
- Spirituelle Heilung – Rang 5/5

TALENTE SOLOSPIELER

Disziplin-Talente – 13 Punkte

- Unbezwingbarer Wille – Rang 5/5
- Verbessertes Machtwort: Seelenstärke – Rang 2/2
- Verbessertes Machtwort: Schild – Rang 3/3
- Märtyrertum – Rang 2/2
- Innerer Fokus – Rang 1/1

Schatten-Talente – 38 Punkte

- Blackout – Rang 5/5
- Verbessertes Schattenwort: Schmerz – Rang 2/2
- Schattenfokus – Rang 5/5
- Verbesserter Psychischer Schrei – Rang 2/2
- Verbesserter Gedankenschlag – Rang 5/5
- Gedankenschinden – Rang 1/1
- Schattenreichweite – Rang 3/3
- Schattenwirken – Rang 5/5
- Stille – Rang 1/1
- Vampirumarmung – Rang 1/1
- Verbesserte Vampirumarmung – Rang 2/2
- Dunkelheit – Rang 5/5
- Schattengestalt – Rang 1/1

SCHAMANE

Ähnlich dem Paladin auf Seiten der Allianz tanzt der hordische Schamane auf mehreren Hochzeiten gleichzeitig. Er ist ein sehr guter Heiler, kann aber auch in erster Reihe kämpfen und mit entsprechender Ausrüstung sehr effektiv Schaden austeilen. Außerdem unterstützt er seine Gruppe mit zahlreichen Totems und deren stärkenden Effekten.

Solospiel

Wenn Sie als Schamane alleine durch Azeroth ziehen, sind die Totems Ihre große Stärke. Diese sind natürlich kein vollwertiger Ersatz für eine Gruppe, können Gegner aber verlangsamen oder direkt schädigen. Die Totems können Ihnen aber auch stetig Lebensenergie und Mana zurückgeben. Wägen Sie vor dem Kampf gründlich ab, welche Totems am besten geeignet sind. Gegen einzelne oder schwächere Feinde bietet sich beispielsweise das Totem der luftgleichen Anmut an, das Ihre Agilität steigert und damit auch Ihre Chance auf kritische Treffer erhöht. Müssen Sie hingegen viel Schaden einstecken, ist das Totem des heilenden Flusses die bessere Wahl.

Gruppenspiel

In der Gruppe kann der Schamane seine Stärke als unterstützender Charakter voll ausspielen. Er ist Mädchen für alles und springt immer genau dort ein, wo es gerade Probleme gibt. Wie im Solospiel dreht sich hier ein Großteil Ihrer Aufgabe um die optimale Totemauswahl, die Sie den verschiedensten Kampfsituationen schnell anpassen müssen.

Gruppen mit vielen Nahkämpfern stärken Sie am Besten, da die Erhöhung von Stärke und Beweglichkeit durch Totems den durch die Gruppe verursachten Schaden stark erhöht. Auch die schützenden Totems können einer Gruppe effektiv helfen. Vor allem beim Kampf mit Gegnern, die über flächendeckende Krankheits- und Giftangriffe verfügen, wirken die Säuberungstotems wahre Wunder. Auch die Widerstandstotems und das Erdungstotem haben im Gruppenspiel ihre Daseinsberechtigung und können in Gefechten gegen Zauberer effektiv eingesetzt werden.

Gruppen mit vielen Fernkämpfern freuen sich über gut platzierte Erdungstotems, denn da die Gegner verlangsamt werden, bleibt der Gruppe erheblich mehr Zeit, um zu reagieren. Stoffklassen können so beispielsweise davonlaufen, während der Tank die Aggro zurückholt.

Glänzen können Schamanen immer dann, wenn Kernelemente der Gruppe wie Priester oder Krieger im Kampf fallen oder durch Verwandlungs- oder Betäubungs-Effekte kurzzeitig kampfunfähig gemacht werden. Wird der Krieger getötet, sollten Sie schnellstmöglich auf eine Einhandwaffe und einen Schild umsteigen und den Felsenbeißer-Buff aktivieren. Es ist dann wichtig, diejenigen Mobs schnell an sich zu binden, die Ihre Heiler attackieren. Da der Felsenbeißer-Buff dazu alleine meist nicht ausreicht, sollten Sie außerdem so oft wie möglich den Erdschock verwenden. Haben Sie dann erst einmal die Kontrolle über den Gegner, spielen Sie den Kampf in der Rolle des Kriegers als Main Tank zu Ende.

Sterben zu viele Heiler, müssen Sie sich sofort aus dem Nahkampf zurückziehen und als Heiler aushelfen. Wenn Sie viel in Gruppen spielen, sollten Sie ausreichend Talentpunkte im Baum Wiederherstellung investieren, denn das erleichtert diese Aufgabe ungemein. Kümmern Sie sich in einer solchen Situation zunächst um den Main Tank, denn dieser muss um jeden Preis am Leben bleiben.

David Bergmann

Talente Heiler

Verstärkung-Talente – 9 Punkte

- **Wissen der Ahnen** Rang 5/5
- **Schild-Spezialisierung** Rang 4/5

Wiederherstellung-Talente – 42 Punkte

- **Verbesserte Welle der Heilung** Rang 5/5
- **Gezeiten-Fokus** Rang 5/5
- **Totemfokus** Rang 5/5
- **Abendzeit** Rang 5/5
- **Verbesserte Geringe Welle der Heilung** Rang 5/5
- **Gezeitenbeherrschung** Rang 5/5
- **Verbessertes Totem der Manaquelle** Rang 5/5
- **Schnelligkeit der Natur** Rang 1/1
- **Läuterung** Rang 5/5
- **Totem der Manaflut** Rang 1/1

SCHURKE

Die Spezialität der Schurken ist hoher Nahkampfschaden. Außerdem besitzen sie viele kleine, aber feine Gemeinheiten, um den Kampf zu ihren Gunsten zu drehen. Schurken benötigen zum Ausführen ihrer Fähigkeiten kein Mana, sondern Energie. Diese füllt sich im Takt von zwei Sekunden von selbst auf. Mit ihren Angriffen sammeln Schurken im Kampf Kombopunkte – je mehr gesammelt sind (maximal fünf), desto stärker wird der danach anzubringende »Finishing Move«.

Solospiel

Sofern möglich, sollten Sie sich immer an Ihre Gegner anschleichen. Beginnen Sie den Kampf mit Solarplexus und machen Sie mit Meucheln weiter. So kommen Sie an den Rücken des Gegners heran, hier stechen Schurken besonders gerne zu. Oberste Regel beim Tarnen: Nähern Sie sich einem Gegner niemals von vorne. Die Chance, dass Sie entdeckt werden, ist viel größer. Schleichen Sie sich von hinten an, sind Sie in den meisten Fällen auf der sicheren Seite. Denken Sie aber daran, dass verschiedene Gegnertypen wie etwa Hunde Sie auch dann entdecken, wenn Sie getarnt sind.

Kämpfen Sie gegen humanoide Gegner, können Sie diese vor dem Gefecht mit der Fähigkeit Taschendiebstahl ausrauben, das beschert Ihnen einen kleinen Zusatzverdienst. Oftmals finden Sie dabei neben Silberstücken auch kleine Truhen, an denen Sie die Fähigkeit Schlösser knacken trainieren können.

Da Sie zwar kräftig austeilen, aber selber nur wenig einstecken können, sollten Sie immer einige Heiltränke im Gepäck haben. Sind Ihnen diese ausgegangen, können Sie sich alternativ auch mit Bandagen heilen. Dazu müssen Sie den Gegner aber zunächst betäuben oder blenden. Heben Sie sich diese Fähigkeiten für Notsituationen auf.

Gruppenspiel

Die Hauptaufgabe des Schurken in Gruppen ist simpel: Schaden austeilen. Schließlich kann er weder heilen noch tanken. Dabei müssen Sie den von Ihnen verursachten Schaden allerdings gut unter Kontrolle haben und ebenso gut dosieren können. Teilen Sie nach dem Beginn des Kampfes zu früh zu stark aus, machen Sie sowohl dem Main Tank als auch den Heilern das Leben unnötig schwer.

Außerdem können Schurken Gegner kurzzeitig aus dem Verkehr ziehen und der Gruppe so analog zu den Verwandlungen der Magier aus der Patsche helfen. Die Fähigkeit Kopfnuss etwa macht humanoide Feinde für fast eine Minute kampfunfähig. Das kann der Gruppe so manches Problem von vornherein ersparen. Bei vielen Bosskämpfen, vor allem in der Instanz Zul'Gurub, müssen Gegneraktionen regelmäßig unterbrochen werden – etwa das Wirken eines Heilzaubers. Auch hier können Sie als Schurke glänzen, Ihr Tritt ist ein hervorragendes Mittel, um diese Aufgabe zu erfüllen und diese Kämpfe so wesentlich zügiger zu beenden.

So nützlich Sie für die Gruppe auch sind, erwarten Sie zumindest von den Heilern nicht immer einen Heilzauber als Dankeschön. Die haben oftmals nämlich mehr als genug damit zu tun, die Tanks am Leben zu halten. Sie sollten deshalb den Beruf Erste Hilfe ergreifen und immer ausreichend Bandagen im Gepäck haben. So können Sie sich während des Gefechts immer wieder zurückziehen, sich heilen und wieder in den Kampf einsteigen.

David Bergmann

TALENTE DER ASSASSINE

Meucheln-Talente – 21 Punkte

- **Verbessertes Ausweiden** Rang 3/3
- **Tücke** Rang 5/5
- **Skrupellosigkeit** Rang 3/3
- **Mord** Rang 2/2
- **Unerbittliche Stösse** Rang 1/1
- **Tödlichkeit** Rang 5/5
- **Verbessertes sofort wirkendes Gift** Rang 1/5
- **Kaltblütigkeit** Rang 1/1

Kampf-Talente – 8 Punkte

- **Verbesserter Solarplexus** Rang 3/3
- **Verbesserter Finsterer Stoss** Rang 2/2
- **Verbessertes Meucheln** Rang 3/3

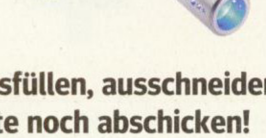
Täuschung-Talente – 22 Punkte

- **Meister der Täuschung** Rang 5/5
- **Günstige Gelegenheit** Rang 5/5
- **Initiative** Rang 4/5
- **Verbesserter Hinterhalt** Rang 3/3
- **Verbesserte Blutung** Rang 3/3
- **Verbesserter Fieser Trick** Rang 1/2
- **Vorbereitung** Rang 1/1

Jetzt PC PowerPlay für 3 Ausgaben testen und satte 35% sparen!

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand innerhalb von 14 Tagen. Zusätzlich erhalten Sie diese Mini-Taschenlampe **GRATIS!**



Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434

Fax: (0049) 0931/41 70 179

E-Mail: abo@pcpowerplay.de

Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9. 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,99. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCE044

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

☐ **PC PowerPlay »Prinzessinnen-Retter«-T-Shirt**

Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte eine tolle Mini-Taschenlampe gratis!

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

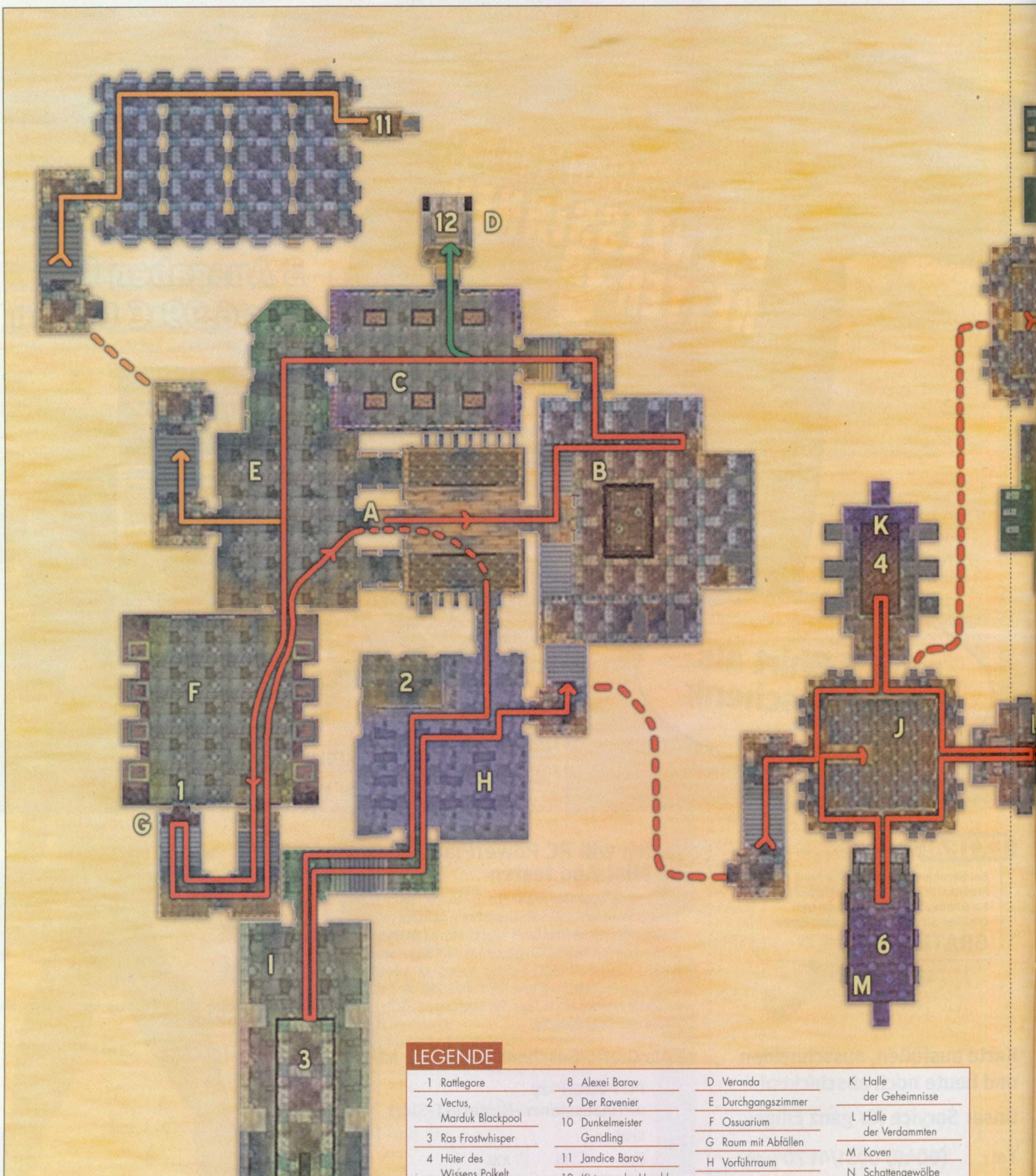
Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

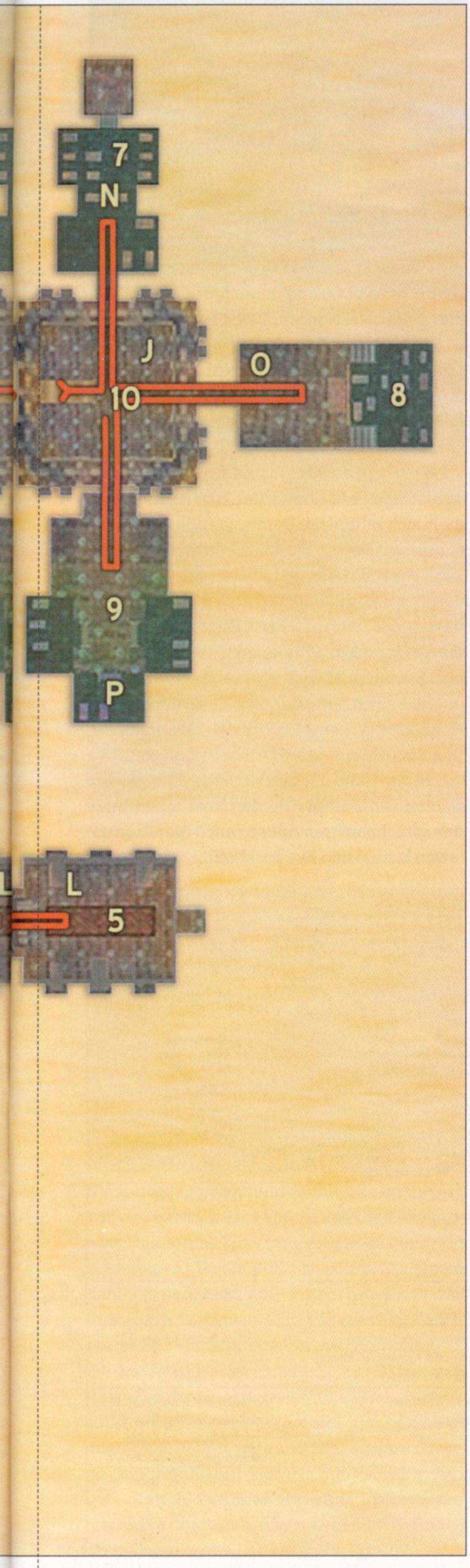
SCHOLOMANCE (58-60)



LEGENDE

1	Rattlegore	8	Alexei Barov	D	Veranda
2	Vectus, Marduk Blackpool	9	Der Ravenier	E	Durchgangszimmer
3	Ras Frostwhisper	10	Dunkelmeister Gandling	F	Ossuarium
4	Hüter des Wissens Polkelt	11	Jandice Barov	G	Raum mit Abfällen
5	Doktor Theolen Krastinov	12	Kirtonos der Herold	H	Vorführraum
6	Instrukteurin Malicia	A	Eingang	I	Labor
7	Lady Illucia Barov	B	Reliquinarium	J	Arbeitszimmer des Direktors
		C	Kammer der Beschwörung	K	Halle der Geheimnisse
				L	Halle der Verdammten
				M	Koven
				N	Schattengewölbe
				O	Gewölbe der Familie Barov
				P	Gewölbe der Ravenier

Scholomance befindet sich im Südosten der Westlichen Pestländer auf einer Insel des Darrowmere-Sees bei der Stadt Caer Darrow. Früher konnte die Instanz auch mit einer Raidgruppe von zehn Spielern bewältigt werden, seit dem Patch auf Version 1.10 dürfen Sie allerdings nur noch in Fünfer-Gruppen hinein. Da Scholomance eine schwere Instanz ist, sollte die Party gut zusammengestellt sein, das heißt: Krieger, Paladin respektive Schamane, Magier und Priester bilden die Basis, den übrigen Platz nimmt eine beliebige Klasse ein.



Den Schlüssel für Scholomance erhalten Sie über eine längere Questreihe, die Sie bei Commander Ashlam Valorfist (Allianz) im Chillwind-Lager beziehungsweise bei Hochexekutor Darrington (Horde) am Bollwerk erhalten. Wenn Sie einen Dieb in der Gruppe haben, der in der Fähigkeit »Schlösser knacken« den Wert 300 hat, kann dieser alternativ die Tür öffnen.

Wenn Sie das erste Mal in die Region kommen, können Sie nur die Geister der NPCs Eva Sarkhoff, Lucien Sarkhoff und Grafiker Renfray sehen. Erst im Laufe der Questreihe von Eva Sarkhoff erhalten Sie einen Gegenstand, mit dem Sie auch die anderen geisterhaften Einwohner sehen. Deshalb können Sie auch erst relativ spät mit Magistrat Marduke für die Bossquest »Der Lich, Ras Frostwhisper« reden.

Außerdem ist es, wie in anderen High-Level-Instanzen, unmöglich, alle Quests in einem Durchgang zu erfüllen, da sich die Auftraggeber für einen Folgeauftrag oft erneut außerhalb befinden. Trotzdem empfiehlt es sich, immer die komplette Instanz zu absolvieren, da hier begehrte Set-Rüstungsteile fallen (in Klammern steht der Gegnertyp oder Feind, bei dem Sie sie finden): Magister-Handschuhe (Adepten), Dreadmist-Handschuhe (Nekromanten), Stiefel der Ehre (Kirtonos, der Herold), Shadowcraft-Stiefel (Rattlegore), Magister-Schultern (Ras Frostwhisper), Dreadmist-Schultern (Jandice Barov), diverse Helme (Dunkelmeister Gandling).

Nach dem Betreten der Instanz bei (A) überqueren Sie zunächst eine Brücke. Die Skelette in diesem Bereich sind relativ harmlose Gegner. Das ändert sich im nächsten Raum, dem Reliquinarium (B). Hier bekommen Sie es mit Magiern zu tun, die Angstzauber benutzen, so dass betroffene Spieler für einige Sekunden unkontrolliert davonlaufen. Daher sollten Sie auf der Brücke bleiben und die Magier herauslocken, damit die verängstigten Gruppenmitglieder nicht in andere Gegner rennen und diese ungewollt in den Kampf verwickeln.

Außerdem haben die Geister einen Knockback, der getroffene Spieler ein Stück nach hinten fliegen lässt. Stellen Sie sich daher nicht mit dem Rücken zur Balustrade, sonst werden Sie womöglich darüber hinweg nach unten geworfen. Später, wenn Sie abkürzen wollen (etwa nach einem Wipe) und der untere Raum schon gesäubert ist, können Sie hier hinunter springen.

Im Reliquinarium befindet sich die erste der Besitzurkunden für den Auftrag »Das Familienvermögen der Barovs« in der nordöstlichen Ecke. Bei späteren Besuchen der Instanz genügt es, den vorderen Bereich frei zu machen, um anschließend weiter nach unten zu gelangen.

Weiter geht es durch den nördlichen Durchgang. Auch hier empfiehlt es sich, die hiesigen Gegner aus der Kammer der Beschwörung (C) auf den Treppenabsatz zu pullen. Die Herbeizauberer sollten entweder zuerst erledigt oder vom Magier in ein Schaf verwandelt werden, da sie immer wieder Skelette heraufbeschwören und außerdem gerne in andere Gegnergruppen laufen, die dann zusätzlich angreifen.

Ist der Weg frei, geht man zunächst weiter nach Westen – der nördliche Zugang wird erst später benötigt. Säubern Sie den folgenden Raum bei (E), und nehmen Sie die nächste Besitzurkunde (in der südwestlichen Ecke) mit.

Im angrenzenden Raum, dem Ossuarium (F), finden Sie die verseuchten Jungtiere für die gleichnamige Quest. Pullen Sie hier vorsichtig, da sonst mehrere Gruppen kommen.

Im Süden des Ossuariums führt eine Treppe hinunter in einen Raum voller Unrat (G), der von Konstrukten und Rattlegore (1) besetzt ist.

Dieser erste Boss lässt den Schlüssel für den Vorführraum fallen. Dieser ist nur einmal verwendbar und muss also immer geholt werden, wenn Sie tiefer in die Instanz wollen.

Begeben Sie sich wieder in den Raum (E) und zum Durchgang nach Osten. Die Gegner in diesem Bereich sollten Sie komplett erledigen, um ungewollte Adds zu vermeiden. Nach dem Durchgang führt eine Treppe nach unten.

Pullen Sie die Gegner zu sich herauf und passen Sie vor allem bei kranken Ghulen auf: Nach ihrem Ableben entsteht bei ihrer Leiche eine grüne Wolke, die Charaktere in der Nähe mit einem üblen Gift infiziert. Entfernen Sie sich also immer sofort von den Kadavern und warten Sie kurz, bis sich die Giftwolke verzogen hat.

Unten finden Sie die verschlossene Tür zum Vorführraum, die sich mit dem vorher erbeuteten Schlüssel öffnen lässt. Das andere Tor führt zu einer Schatztruhe; es kann später mit einen Hebel in Form einer Fackel bei Jandice Barov (11) geöffnet werden.

Nun betreten Sie das Schauzimmer (H) und finden neutrale Gegner sowie Marduk Blackpool und Vectus (2).

Wenn Sie in Vectus' Nähe die Dämmerungstrickfalle aufstellen, verwandeln sich alle bis jetzt neutralen NPCs in schlecht gelaunte Skelette und greifen an. Die Knochenmänner lassen sich mit Flächenzaubern aber sehr schnell erledigen, und auch Vectus stellt kein nennenswertes Problem dar.

Nun können Sie sich aussuchen, ob Sie erst nach Süden oder nach Osten weiter gehen. Wir empfehlen Süden, um das Labor (I) von Ras Frostwhisper (3) zu befreien.

Wer allerdings die gleichnamige Quest noch nicht hat, der muss zunächst den östlichen Teil der Instanz absolvieren.

Ras Frostwhisper ist als Lich natürlich ein Magier und nutzt das komplette Zauberrepertoire. Außerdem hat er unangenehme Betäubungs- und Knockback-Attacken auf Lager. Magier und Priester sollten also einen gewissen Sicherheitsabstand wahren.

Nachdem Sie ihn besiegt haben, finden Sie im Labor eine weitere Besitzurkunde im Westen des Raums. Im Osten können Druiden »Frostwhispers Balsamierungs-Flüssigkeit« einstecken, die sie als Zutat für die Druiden-Epic-Hose benötigt. Diese Quest startet auf der Blackrockspitze bei Finkle Einhorn.

Nun folgt der schwierige östliche Teil von Scholomance. Im Osten des großen Schauzimmers gelangt man über eine Treppe ins geräumige Zimmer des Direktors (J).

Hier gibt es oben und unten jeweils drei Kammern, die nach Norden, Osten beziehungsweise Süden führen. In jeder davon befindet sich ein Boss. Idealerweise reinigt man erst die oberen Räume, dann die unteren, die Reihenfolge ist aber egal. Wichtig ist nur, dass Sie alle Gegner ausschalten.

Die Halle der Geheimnisse (K) ist eine der schwierigsten Stellen in der Instanz. Hier tummeln sich zahlreiche Untote, die alle auf einmal angreifen. Nutzen Sie folgende Strategie: Ein Tank stürzt sich ins Getümmel, gefolgt von einem Magier, der ununterbrochen Flächenzauber auf die Feinde loslässt. Allerdings besteht die Gefahr, dass der Tank oder der Magier sterben. Darum ist es wichtig, dass der Priester ununterbrochen heilt. Der Boss des Raums ist der Hüter des Wissens Polkelt (4), der abschließend mit vereinten Kräften beseitigt wird.

In der Halle der Verdammten (L) befinden sich neben Doktor Theolen Krastinov (5) für den gleichnamigen Auftrag auch die Überreste von Lucien und Eva Sarkhoff.

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Verseuchte Jungtiere	58	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Nein	20 verseuchte Jungtiere erledigen.	Die Tiere finden Sie bei (F).
Gesunde Großdrachenschuppe	58	Beide	Scholomance	Gesunde Großdrachenschuppe (Drop von den verseuchten Jungtieren)	Ja, direkte Folgequest von »Verseuchte Jungtiere«.	Die gesunde Großdrachenschuppe zu Betina Bigglezink bringen.	Ist beliebig wiederholbar und erhöht den Ruf bei der Argentumdämmerung.
Dämmerungstrickfalle	60	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Ja, beginnt mit »Ei-Frosten« bei Tinkee Steamboil in Flammenkamm, Brennende Steppe.	Die Dämmerungstrickfalle in das Schauzimmer von Scholomance legen und Vectus besiegen.	Vectus ist bei (H).
Das Familienvermögen der Barovs	60	Beide	**Allianz:** Chillwind-Spitze, Westl. Pestländer **Horde:** Bollwerk, Tirisfal	Allianz: Weldon Barov Horde: Alexi Barov	Nein	Die vier Besitzurkunden der Barovs aus Scholomance holen.	Die Urkunden sind bei (B), (E), (I), (O).
Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter	60	Beide	Caer Darrow, Westl. Pestländer	Eva Sarkhoff	Nein	Doktor Theolen Krastinov in Scholomance erledigen.	Der Doktor ist bei (L).
Krastinovs Tasche der Schrecken	60	Beide	Caer Darrow, Westl. Pestländer	Eva Sarkhoff	Ja, direkte Folgequest »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter«.	Jandice Barov in Scholomance vernichten und Krastinovs Tasche des Schreckens bergen.	Jandice Barov ist bei (E).
Kirtonos, der Herold	60	Beide	Caer Darrow, Westl. Pestländer	Eva Sarkhoff	Ja, beginnt mit »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter« beim gleichen NPC.	Kirtonos beschwören und erledigen.	Kirtonos erscheint bei (Q), nachdem Sie das Blut der Unschuldigen ins Kohlebecken gegeben haben.
Der Lich, Ras Frostwhisper	63	Beide	Caer Darrow, Westl. Pestländer	Magistrat Marduke	Ja, beginnt mit »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter« bei Eva Sarkhoff in Caer Darrow, Westliche Pestländer.	Ras Frostwhisper in Scholomance erledigen.	Ras Frostwhisper steht bei (I).

Im Koven (M) bekommen Sie es mit Instrukteurin Malicia (6) zu tun.

Im Stockwerk darunter gehen Sie zuerst in das Schattengewölbe (N) zu Lady Illucia Barov (7).

Nach dem Gefecht finden Sie im nördlichen Teil des Gewölbes in einer Ecke die Schattenhaut. Das ist eine Zutat für die Epic-Rüstung von Schamanen, Jägern und Schurken. Die Quest dafür beginnt bei Finkle Einhorn in der Blackrockspitze. Mit etwas Glück lassen aber auch einige der Monster eine solche Haut fallen.

Im Gewölbe der Familie Barov (O) hält sich Alexei Barov (8) auf. Diesen fiesen Burschen sollten die Tanks sofort auf sich ziehen und in einer Ecke halten, während alle übrigen Gruppenmitglieder auf Distanz mit Fernattacken mithelfen. Alexei wird von einer unangenehmen Aura umgeben, die in der Nähe befindlichen Charakteren Lebensenergie raubt.

Alexei setzt außerdem einen Fluch ein, der den Effekt von Heilzaubern um 70 Prozent vermindert. Nach dem Sieg sollten Sie auch endlich die letzte Besitzurkunde für die Quest »Das Familienvermögen der Barovs« einstecken.

Der starke Ravenier (9) haust im südlichen Raum des Gebiets (P).

Wenn Sie alle sechs Bosse ausgeschaltet haben, erscheint Dunkelmeister Gandling (10).

Damit Sie noch eine kurze Verschnaufpause haben, sollten Sie den letzten Boss in der hinteren Ecke seines Raumes erledigen – ansonsten greift Grandling sofort an. Beim Kämpf gegen diesen Fiesling ist zu beachten, dass er gelegentlich einen Spieler in einen Nebenraum teleportiert, dessen Türe verschlossen ist. Erst, wenn der entsprechende Charakter die Untoten in diesem Raum erledigt hat, kann er wieder zurück, um seinen Kameraden zu helfen.

Verlassen Sie die Instanz, um die bisher erledigten Quests abzuschließen. Kehren Sie danach zurück und lösen Sie die verbleibenden Aufträge wie folgt:

Im Raum (E) nimmt man den Durchgang nach Westen, der die Gruppe nach unten führt. Unten gibt es wieder viele Untote, darunter auch wieder die kranken Ghuls, weswegen vorsichtig gepullt werden sollte. Sie müssen nicht den ganzen Raum säubern, es reicht die nördliche Seite, um sicher durchzukommen. Im hinteren Bereich des Gewölbes befindet sich dann Jandice Barov (11), der Sie den Beutel für die Quest »Krastinovs Tasche der Schrecken« abnehmen.

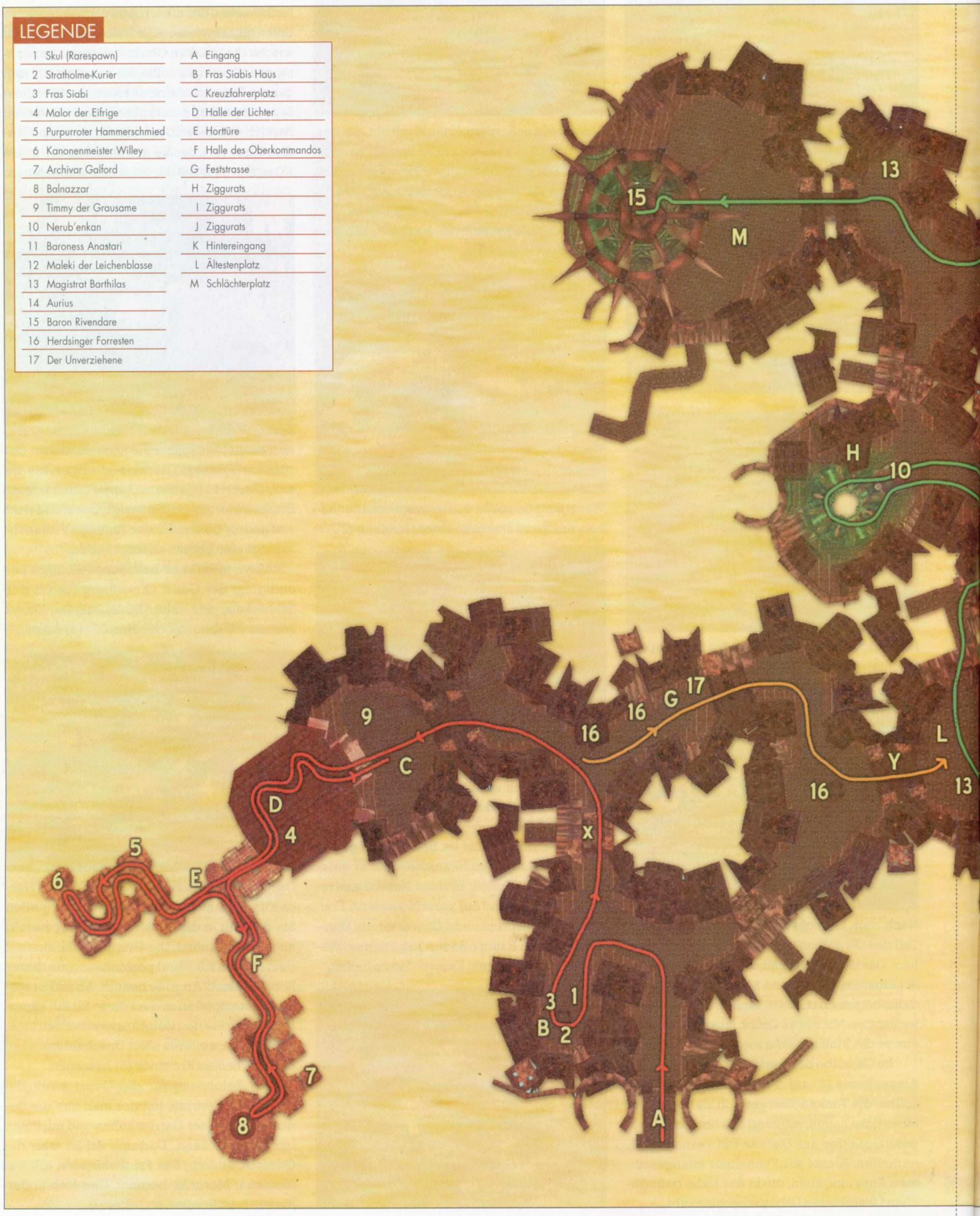
Bevor Sie die Instanz verlassen, um diese Quest abzuschließen, sollten Sie noch einmal im Ossuarium (F) einige Drachkin erledigen, bis die eine Gesunde Drachenschuppe fallen lassen. Diese startet die gleichnamige Quest und wird erst gedropt, wenn Sie den Auftrag »Verseuchte Jungtiere« bereits erledigt haben.

Von Eva Sarkhoff bekommen Sie nach Beendigung der Quest »Krastinovs Tasche der Schrecken« das »Blut Unschuldiger«. Damit können Sie Kirtonos, den Herold (12) rufen.

Dazu wenden Sie sich im Raum (D) nach Norden und kommen auf die Veranda. Dort gießen Sie das Blut in die Schale, worauf der Herold angeflogen kommt. Die Gruppe sollte sich mit dem Rücken zur Wand positionieren, da dieser Boss Rückstoß-Angriffe benutzt. Ab und zu verzaubert er Spieler, so dass diese für ihn kämpfen. Wollen Sie den Herold erneut herbeirufen, müssen Sie weiteres »Blut Unschuldiger« bei Doktor Theolen Krastinov (5) besorgen.

Als Belohnung für die Quest gibt's die »Spektrale Essenz«, mit der man nun die Bewohner von Caer Darrow sehen und mit ihnen interagieren kann. Dadurch erhält man die Quest »Der Lich, Ras Frostwhisper«, die bei Magistrat Marduke beginnt. Den Lich finden Sie wie beschrieben im Labor (I).

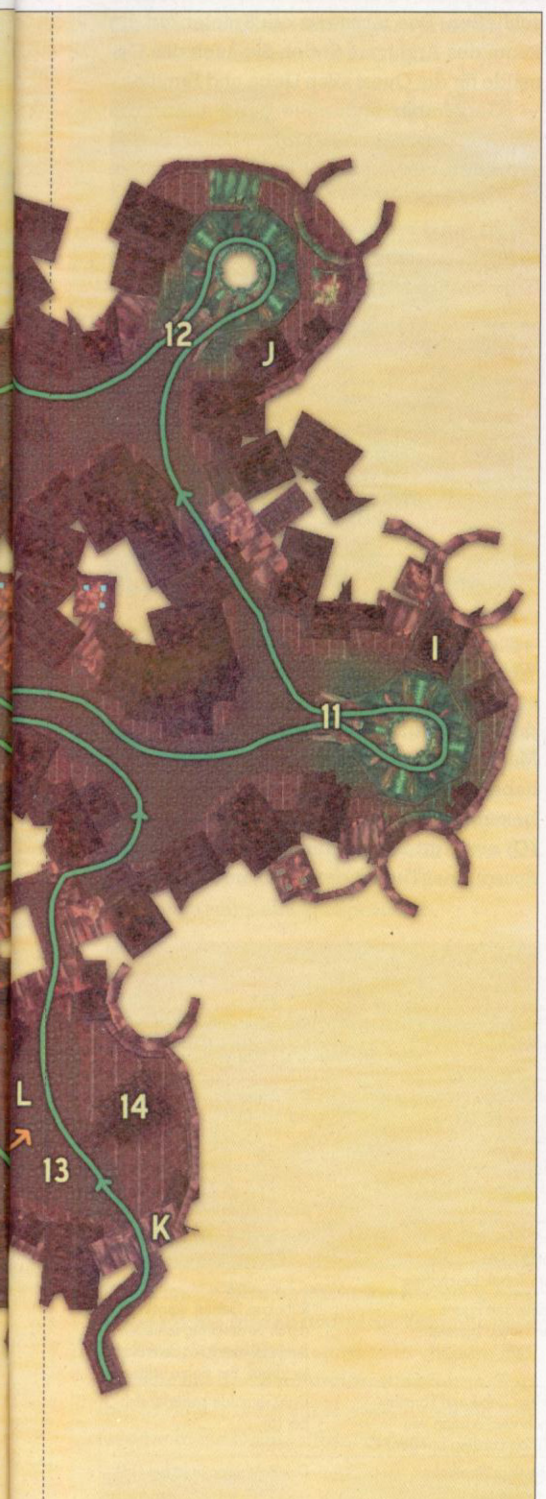
STRATHOLME (60)



LEGENDE

1 Skul (Rarespawn)	A Eingang
2 Stratholme-Kurier	B Fras Siabis Haus
3 Fras Siabi	C Kreuzfahrerplatz
4 Malor der Eifrige	D Halle der Lichter
5 Purpurroter Hammerschmied	E Horttüre
6 Kanonenmeister Willey	F Halle des Oberkommandos
7 Archivar Galford	G Feststrasse
8 Balnazzar	H Ziggurats
9 Timmy der Grausame	I Ziggurats
10 Nerub'enkan	J Ziggurats
11 Baroness Anastari	K Hintereingang
12 Maleki der Leichenblasse	L Ältestenplatz
13 Magistrat Barthilas	M Schlächterplatz
14 Aurius	
15 Baron Rivendare	
16 Herdsinger Forresten	
17 Der Unverziehene	

Stratholme liegt im Nordwesten der Östlichen Pestländer. Es ist eine brennende Stadt, in der sich Streiter des Scharlachroten Kreuzzugs und Untote tummeln. Bevor Sie bei (A) in die Stadt gehen, sollten Sie bedenken, dass sich die Eingangstore nach dem Betreten schließen und auch geschlossen bleiben. Sie können sich nur herausteleportieren oder den Hintereingang (K) benutzen. Dafür benötigen Sie jedoch einen Schlüssel, den Sie erst in der Instanz finden. Um in die Bastion zu gelangen, brauchen Sie den Scharlachroten Schlüssel aus der Instanz »Das Scharlachrote Kloster«.



Anmerkungen: Die beschriebene Vorgehensweise ist ideal, wenn Sie die gesamte Instanz bewältigen wollen. Wenn Sie die Quests lösen wollen, müssen Sie die Instanz nach »Der Archivar« und »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht« verlassen und jeweils erneut betreten.

Falls Sie nur die Bastion angreifen wollen, gehen Sie durch den Vordereingang und folgen der roten Linie. Wer sich nur den Baron vorknöpfen will, betritt die Instanz durch den Hintereingang (K) und folgt der grünen Linie. Magistrat Barthilas befindet sich am südlichen Punkt, wenn Sie die Stadt betreten. Falls Sie durch den Hintereingang kommen, flüchtet er sofort an den nördlichen Punkt. Kommt eine Gruppe aus dem Westteil der Stadt, stellt er sich sofort bei (L).

Innerhalb der Instanz lauern einige Tücken, die Heldengruppen das Leben schwer machen. So gibt es beispielsweise versteckte Fallen, die ausgelöst werden, wenn Sie in die Nähe kommen. Dann erscheinen unzählige Ratten, Maden oder eine Giftwolke. Auch die Vorratskisten mit dem Wasser für die Quest »Häuser der Heiligen« können mit Fallen gespickt sein.

Außerdem taucht hin und wieder ein »Auge von Naxxramas« auf, eine Art Wächter, und ruft: »Die Lebenden sind hier!« Diesen Geist sollten Sie schnellstmöglich beseitigen; ein Schuss mit einem Zauberstab reicht dazu aus. Andernfalls erscheinen zwei Gargoyles und greifen an. Ist Ihre Gruppe gerade in einen Kampf verwickelt, kann das den Tod bedeuten.

Auf dem Weg durch die Instanz müssen Sie immer wieder Fallgitter passieren. Davor sollte sich die Gruppe sammeln und gemeinsam weitergehen, da auch hier Fallen aktiviert werden. Dabei plumpsen die Gitter nach unten, und es erscheinen zahlreiche Ratten, die Sie erst besiegen müssen.

Die verseuchten Fleischproben für »Das Fleisch lügt nicht« finden Sie bei den Ghulen innerhalb der Stadt. In den Straßen wandern auch die ruhelosen Seelen für »Die ruhelosen Seelen« umher. Sie erkennen sie daran, dass sie neutral gekennzeichnet sind. Schießen Sie einmal mit dem Blaster auf die Seelen, so dass sie sich in einen Irrwischgeist verwandeln. Schießen Sie dann noch einmal auf diesen Geist, um die Seele endgültig zu erlösen.

Idealerweise wenden Sie sich in der Stadt an der ersten Kreuzung erst einmal nach links (rote Linie). Nach einigen Metern erreichen Sie eine weitere Abzweigung, die in eine Sackgasse (B) mündet. Hier treffen Sie unter Umständen den seltenen Gegner Skul (1). Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, dass er bei der Erstellung der Instanz spawnt, sehr gering. Gehen Sie also nicht davon aus, auf ihn zu treffen.

Auch der Stratholme-Kurier (2) treibt sich hier herum. Er lässt bei seinem Ableben drei Schlüssel fallen, die bei drei der Briefkästen in der Umgebung passen. Das Aufschließen der Kästen löst jeweils ein kleines Event aus: Bei den ersten beiden Kästen erscheinen jeweils drei aggressive untote Postboten.

Beim dritten taucht zusätzlich auch der Bossgegner Postmeister Malown auf. Dieser hinterlässt (wenn Sie Glück haben) ein Teil des begehrten Postmeister-Rüstungssets (Stoff).

Bevor Sie den dritten Briefkasten öffnen, sollten Sie die Umgebung von Gegnern säubern, um unnötige Adds zu vermeiden. Der Inhalt dieser Kästen ist wertlos und kann allenfalls beim nächsten Händler verkauft werden.

Bei (3) befinden sich auch Fras Siabis Briefkasten sowie die Kiste mit dem Tollem Tabak für den Auftrag »Der große Fras Siabi«.

Alle Untoten im Umkreis sollten weggeräumt werden, bevor man die Kiste öffnet, da sie sonst allesamt Fras Siabi (der beim Öffnen der Kiste erscheint) zu Hilfe eilen.

Anschließend folgt man der Straße weiter nach Norden und erreicht das erste Fall(en)gitter (X). Wenn Sie es überwunden haben, kommen Sie linkerhand an den Durchgang zur Scharlachroten Bastion. Statt mit Untoten bekommen Sie es hier mit menschlichen Feinden

zu tun. Die Wächter haben einen üblen »Knockback«, der weiter hinten stehende Spieler trifft und wegschleudert. Heiler und Magier sollten also ausnahmsweise relativ nah an den Gegnern stehen. Außerdem empfiehlt es sich, feindliche Magier und vor allem die Herbeizauberer zuerst und schnell auszuschalten. Letztere beschwören Wasserelemente zu ihrer Hilfe, was die Kämpfe unnötig verlängert. Vor der Bastion, auf dem Kreuzfahrerplatz (C), befindet sich einer der Briefkästen.

Betreten Sie anschließend die Bastion. Beachten Sie hier, dass regelmäßig (wenn Sie einen Bereich gesäubert oder einen Boss erledigt haben) ein Warnruf ertönt, dass Untote in die Bastion eingedrungen sind. In diesem Fall sollten Sie kurz warten oder keine größeren Gefechte anzetteln, da hinter Ihnen einige Gegner auftauchen. Kämpfen Sie sich bis zur Halle der Lichter (D) vor, wo Malor, der Eifrige (4) in einem kleinen Raum steht. Besiegen Sie ihn und nehmen Sie das »Medaillon des Glaubens« aus der Truhe für später mit.

Ein Stück weiter im Inneren kommen Sie in einen Gang mit zwei verschlossenen Türen, die sich ebenfalls mit dem Scharlachroten Schlüssel öffnen lassen. Gehen Sie zuerst durch die Horttüre (E) rechts. Im Gang findet man Schmiedekunstpläne. Sobald Sie sie aufheben, erscheint der Purpurrote Hammerschmied (5), der die Pläne verteidigt und natürlich erst einmal besiegt werden muss.

Am Ende des Hortes finden Sie Kanonenmeister Willey (6). Neben ihm stehen zwei benutzbare Kanonen und sechs Haufen mit Kugeln.

Ein bis zwei Spieler (am besten Support-Charaktere) sollten sich an den Kanonen bereithalten. Wenn Sie den Kanonenmeister angreifen, kommen ihm seine Untergebenen zu Hilfe, die sich mit den Kanonen effektiv erledigen lassen. Sie sollten erst dann feuern, wenn sich eine Gegnergruppe am anderen Ende des Ganges gebildet hat, da man nur insgesamt sechs Schüsse zur Verfügung hat.

Gehen Sie anschließend durch die Tür bei (F), und Sie gelangen in die Halle des Oberkommandos. In diesem Bereich treffen und besiegen Sie Archivar Galford (7).

Vergessen Sie nach dem Kampf nicht, das Buch auf dem Tisch anzuklicken und zu verbrennen, um die Quest »Der Archivar« abzuschließen. Das muss nur ein Spieler tun. Im Raum des Archivars finden Sie auch das Gemälde für die Quest »Von Liebe und Familie«.

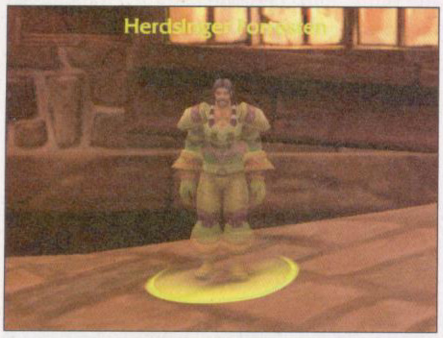
Gegenüber finden Sie den Purpurthron mit Großkreuzfahrer Dathrohan. Sobald Sie ihn angreifen, verwandelt er sich in seine wahre Gestalt, den dämonischen Schreckenslord Balnazzar (8). Obwohl er Furcht- und Charmzauber benutzt, stellt er eingespielte Gruppen vor keine allzu großen Probleme.

Wenn Sie die Quest »Der Archivar« abgeschlossen haben, erhalten Sie Balnazzars Kopf, der den Auftrag »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht« startet. Nachdem Sie Balnazzar besiegt haben, füllt sich die Bastion mit Untoten, die Sie bekämpfen müssen. Auf dem Kreuzfahrerplatz (C) erwartet Sie auf dem Rückweg dann der Bossgegner Timmy, der Grausame (9).

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Das Fleisch lügt nicht	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Betina Bigglezink	Nein	20 verseuchte Fleischproben in Stratholme sammeln.	Die Fleischproben finden Sie bei den Ghulen in Stratholme.
Der aktive Agent	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Betina Bigglezink	Ja, direkte Folgequest von »Das Fleisch lügt nicht«.	In Stratholme nach Ziggurats suchen und neue Informationen über die Geißel beschaffen.	Die Ziggurats sind bei (H), (I), (J).
Häuser der Heiligen	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Leonid Barhtalomew der Geachtete	Nein	5 Einheiten heiliges Stratholme-Wasser einsammeln.	Die Vorratskisten mit dem Wasser sind in der Stadt verteilt.
Der große Fras Siabi	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Smokey LaRue	Nein	Fras Siabis Raucherladen in Stratholme suchen und einen Kasten von Siabis Tollem Tabak beschaffen.	Den Tabak finden Sie bei (4).
Die ruhelosen Seelen	61	Beide	Östl. Pestländer	Egan	Ja, beginnt bei Verwalter Alen in der Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer.	15 ruhelose Geister mit Egans Blaster aus ihren Hüllen befreien.	Ruhelose Geister wandern durch Stratholme; schießen Sie je zweimal mit dem Blaster drauf, um sie zu erlösen.
Von Liebe und Familie	60	Beide	Caer Darrow, Westl. Pestländer	Grafiker Renfray	Ja, beginnt bei Tirion Fordring, Östliche Pestländer, mit 3 Sammelquests.	Das Gemälde »Von Liebe und Familie« aus der Scharlachroten Bastion von Stratholme zu Tirion Fording bringen.	Das Gemälde befindet sich bei (8).
Menethil's Geschenk	62	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Leonid Barhtalomew der Geachtete	Ja, beginnt bei Magistrat Marduke in Caer Darrow, Westliche Pestländer.	Menethils Geschenk in Stratholme finden und auf den entweihten Boden (Pentagramm) stellen.	Das Pentagramm ist bei (16).
Ramstein	62	Horde	Östl. Pestländer	Nathanos Blightcaller	Ja, beginnt bei Nathanos Blightcaller.	Ramstein, den Verschlinger in Stratholme erledigen.	Ramstein steht bei (M).
Der Archivar	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Fürst Nicholas Zverenhoff	Nein	Archivar Galford in Stratholme erledigen und das Scharlachrote Archiv verbrennen.	Der Archivar ist bei (8).
Die Wahrheit zeigt sich mit Macht	62	Beide	Stratholme	Balnazzars Kopf nach dessen Ableben.	Ja, direkte Folgequest von »Der Archivar«.	Den Kopf von Balnazzar zu Fürst Nicholas Zverenhoff bringen.	Balnazzar ist bei (9).
Übertroffen	62	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östl. Pestländer	Fürst Nicholas Zverenhoff	Ja, direkte Folgequest von »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht«.	Baron Rivendare in Stratholme vernichten.	Der Baron ist bei (16).

Vor den Toren der Bastion folgen Sie der Feststraße (G) nach Osten (orange Linie). Hier kommen Sie erneut an zwei Briefkästen vorbei, die Sie im Bedarfsfall öffnen können. Auf Ihrem Weg laufen Sie an einem Platz vorbei, an dem Sie den neutralen Herdsinger Forresten treffen. Auch er ist ein seltener Gegner.



Er dropt eine begehrte Flöte, die Charaktere in der Nähe des Flötenspielers tanzen lässt. Da Forresten an unterschiedlichen Orten auftauchen kann, weiß man allerdings nie, ob er da ist oder nicht, zumal er auch als Ghul und damit unerkannt spawnen kann.

Danach müssen Sie bei (Y) ein weiteres Fall(en)gitter passieren. In diesem Gebiet bekommen Sie es mit Untoten der Geißel zu tun. In diesem Bereich gibt es außerdem die drei Ziggurats (H, I, J) für die Quest »Der aktive Agent«, die von jeweils einem Bossgegner samt Gefolge bewacht werden.

Ziggurat (H): Dieser wird bewacht vom Bossgegner Nerub'enkan (10). Er kann ein Spinnennetz um die Spieler weben. Das ist aber auch seine einzige Spezialität.

Ziggurat (I): Wird bewacht von Baroness Anastari (11). Sie wird ab und an die Kontrolle über einen Spieler übernehmen. In diesem Fall müssen Sie den Kameraden attackieren. Kurz bevor dieser dann stirbt, verwandelt sie sich wieder in die Originalform zurück.

Ziggurat (J): Wird bewacht von Maleki der Leichenblasse (12). Ein schwacher Boss, der allerdings von diversen Monstern bewacht wird.

Sind Bosse und und Wachen beseitigt, wird das Schlachthaus (M) angreifbar. Auf dem Weg dorthin treffen Sie Magistrat Barthilas (13).

Bekämpfen Sie ihn nahe an der Wand, um seine Rückstoßattacke zu entschärfen. Nachdem Sie ihn erledigt haben, finden Sie bei seiner Leiche den Schlüssel zur Stadt – allerdings erhält ihn nur ein Spieler, nicht jedes Gruppenmitglied. Mit diesem Schlüssel können Sie bei erneuten Besuchen der Instanz auch durch den Hintereingang (K) in die Stadt (alternativ öffnet ein Schurke mit hohem Wert für »Schlösser knacken« die Tür). Der Magistrat kann sich jedoch auch weiter vorne auf dem Ältestenplatz (L) befinden. Am Ältestenplatz steht auch Aurius (14). Wenn Sie dem Paladin »Medaillon des Glaubens« aus der Bastion übergeben, hilft er Ihnen später im Kampf gegen Rivendare.

Schließlich erreichen Sie den Schlächterplatz (M), der von widerlichen Monstrositäten bevölkert ist. Da sich das Gitter hinter der Gruppe schließt, sollten Sie gleich stehen bleiben und die sehr starken Fieslinge möglichst einzeln zu sich pullen, bis der Platz leer ist. Daraufhin ertönt ein Ruf, und aus dem Turm auf dem Platz kommt Ramstein, der Verschlinger, den Horde-Spieler für die gleichnamige Quest brauchen. Nach seinem Ableben erscheinen mehrere Skelette. Die Knochenmänner sind keine Elite-Gegner und entsprechend schnell vernichtet. Danach tauchen vier Lumpenwachposten (Elite) auf, die Ihnen einen härteren Kampf liefern. Nachdem Sie all diese Feinde erledigt haben, geht es weiter in den Turm.

Betreten Sie den Raum, in dem sich Baron Rivendare (15) aufhält, unbedingt gemeinsam. Die Türe schließt sich hinter den Abenteurern und öffnet sich auch im Falle eines Wipes nicht mehr – Sie müssen den Boss also im ersten Anlauf besiegen oder die Instanz noch einmal ganz von vorne angehen.

Rivendare ruft Skelette zu Hilfe, die Sie mit Heiligem Wasser oder Flächenzaubern schnell vernichten sollten. Wenn die Knochenmänner nach sechs Sekunden noch am Leben sind, wendet der Baron den »Todespakt« an. Daraufhin heilen die Skelette den Baron. Falls das ein paar mal geschieht, kann der Kampf schlecht ausgehen, da der Baron heftig austeilt und Tanks fast pausenlos geheilt werden müssen. In einem längeren Kampf kann den Heilern dann durchaus das Mana ausgehen.

Zudem besitzt der Baron eine Aura, die von Spielern in seiner Nähe alle zwei Sekunden Lebensenergie abzieht. Bis auf die Nahkämpfer sollten sich alle Gruppenmitglieder in sicherer Entfernung postieren.

Falls Sie Arius das Medaillon gegeben haben, taucht er während des Kampfes gegen den Baron auf und hilft Ihnen. Er ist zwar keine ausschlaggebende Unterstützung, verteilt aber nach dem Sieg über den Baron als Belohnung einen Ring oder eine Kette.

Das unscheinbare Pentagramm auf dem Boden der Kammer des Barons ist wichtig und wird für den Auftrag »Menethil's Geschenk« benötigt. Hier müssen Sie das Geschenk platzieren, um die Quest abzuschließen.

VIDEO

GESCHMOLZENER KERN (60)

Die allererste Raid-Instanz von World of WarCraft ist für Gilden der Einstieg in die Schlachtgruppen-Welt. Neben neuen Herausforderungen lockt vor allem das erste epische Klassenset in den Geschmolzenen Kern.

DIE RAIDGRUPPE

Zusammenstellung

Eine einzige optimal zusammengestellte Raidgruppe gibt es nicht: Fehlende Klassen in verschiedenen Aufgabenbereichen können in der Regel durch andere Klassen kompensiert werden. Eine Raidgruppe, mit der Sie allen Herausforderungen gewachsen sind, wäre aber beispielsweise Folgende:

4 Druiden	4 Hexenmeister
4 Jäger	5 Krieger
5 Magier	6 Paladine oder Schamanen
7 Priester (ein Zwergenpriester auf Allianzseite)	
5 Schurken	

Organisation

Die acht Gruppen des Raids stellen Sie wie folgt zusammen:

- Gruppe eins: Dies ist die Tankgruppe, bestehend aus zwei Kriegern, zwei Paladinen und einem Jäger, sofern Sie die Gegner mit einem Jäger anlocken wollen
- Gruppe zwei: In dieser Gruppe sind die Heiler für die Krieger in Gruppe eins sowie weitere Krieger untergebracht
- Gruppen drei bis sechs: Dies sind gemischte Gruppen bestehend aus Klassen, die in den Gruppen sieben und acht nicht dringend gebraucht werden
- Gruppe sieben: Dies ist die Nahkampfgruppe, bestehend aus einem Krieger und Schurken. Auch ein Druide mit dem Talent Rudelführer kann hier untergebracht werden
- Gruppe acht: Diese Gruppe ist für Magier und Hexenmeister reserviert. Auch ein Moonkin-Druide kann hier untergebracht werden

Einige der Bosse im Geschmolzenen Kern erfordern besondere Gruppenzusammenstellungen. Diese beschreiben wir bei den Strategien der jeweiligen Bosse.

Diese Lösung wurde aus Sicht der Allianz erstellt, der Schamane adaptiert im Wesentlichen die Rolle des Paladins.

GRUNDLAGEN

Der Geschmolzene Kern befindet sich mitten im Blackrock-Berg, dem Gebirge zwischen der Sengenden Schlucht und der Brennenden Steppe. Es handelt sich um die erste Raid-Instanz für 40 Spieler der Stufe 60, die **World of WarCraft** zu bieten hatte. Und auch heute noch ist der Geschmolzene Kern die erste große Herausforderung, der sich frischgebackene Raid-Gilden stellen. Die Instanz wird einmal wöchentlich während der Wartungsarbeiten neu gestartet. Töten Sie innerhalb dieser Woche einen oder mehrere Bosse, werden Sie bis zum Neustart in dieser Version der Instanz gespeichert. Das bedeutet: Bosse tauchen, wenn sie einmal gestorben sind, nicht wieder auf. Dadurch müssen Sie die Instanz nicht in einem Durchlauf meistern, sondern haben mehrere Abende Zeit. Obwohl erfahrene Gruppen kaum mehr als vier Stunden bis zum Tod des Herrschers Ragnaros benötigen. Aktuell halten »The Axemen« den Rekord mit etwas mehr als eine Stunde und zehn Minuten.

Insgesamt zehn Bosse warten im Geschmolzenen Kern auf Sie und Ihre Freunde. Wollen Sie diese alle töten, so müssen Sie zunächst eine Questserie abgeschlossen haben. Fürst Hydraxis in Azshara (79, 73) vergibt dafür mehrere Aufgaben, zur Belohnung erhalten Sie außer einem nützlichen Ring mit Feuerresistenz die »Quintessenz des Wassers«. Dieses Wasser wird benötigt, um die acht Runen im Geschmolzenen Kern zu löschen und so den neunten Boss Majordomus Executus – Hofmeister von Ragnaros – zu beschwören.

BESONDERHEITEN

Je weiter Sie in den Geschmolzenen Kern vorstoßen, desto höhere Anforderungen werden an die Ausrüstung aller 40 Raid-Teilnehmer gestellt. Vor allem im zweiten Teil der großen Instanz wird schließlich Feuerresistenz enorm wichtig. Auf lange Sicht sollten Nahkämpfer einen Wert von 150 (ohne Stärkungszauber) erreichen. Main Tanks, die sich Ragnaros stellen, sogar über 250. Fernkämpfer und Heiler können sich hingegen mit einem geringeren Wert von 50 begnügen.

Auch die Anforderungen an die Heiler wachsen im Verlauf der Instanz. Eine Heilrotation ist eine solide Methode für einen noch nicht episch ausgerüsteten Raid, den Main Tank bei Bosskämpfen am Leben zu erhalten. Die Heiler aus Gruppe zwei heilen den Tank, bis sie bei etwa 20 Prozent ihres Manas angelangt sind. Dann übernehmen die Heiler der Gruppe drei das Heilen. Währenddessen regeneriert Gruppe zwei ihr Mana und kann später Gruppe drei wieder ablösen.

TRASH-MOBS

Endlich im Geschmolzenen Kern angekommen, treffen Sie zunächst auf die Geschmolzenen Riesen. Diese verfügen über eine Attacke mit Flächeneffekt. Hier sollte der Raid darauf achten, dass die beiden voneinander separiert und vom Raid entfernt getankt werden. Zudem schleudern sie den Tank weg und attackieren ein sekundäres Ziel.

Tanken Sie die Giganten wenn möglich also mit dem Rücken zur Wand. Geschmolzene Riesen und Zerstörer respawnen.

Feuerlords gehören zu den übleren Kreaturen, denn sie besitzen den Spruch Versengen – ein DoT (magisch) mit Stille-Komponente. Nach etwa zehn Sekunden erschaffen sie einen Brandgänger, der sich nach etwas Zeit selbst klont. Die Brandgänger haben nicht viele Lebenspunkte, löschen den Raid in großen Mengen schnell aus. Es haben sich zwei Taktiken etabliert: Zum einen die Flächeneffekt-Methode auf den Feuerlord und die Brandgänger. Es kann hierbei jedoch vorkommen, dass sich Brandgänger außerhalb der Flächenzauber befinden.

Die gefahrlosere Methode sind fokussierte Angriffe. Maximaler Schaden auf den Lord, Fernkämpfer nehmen sich die Brandgänger vor.

Der Lavavernichter ist ein schwer unter Kontrolle zu haltendes Elementarwesen, das immer wieder Kämpfer von sich stößt, dabei 1.000 Schadenspunkte austeilt und auf ein willkürliches Ziel zustürmt. 120 Minuten nach ihrem Tod tauchen sie wieder auf.

Die kleinere Variante, die Lavawoger, stehen bis zu Garrs Tod im 30-Minuten-Rhythmus wieder auf. Sie fügen nur einem Ziel Schaden zu. Beide Typen können gebannt werden.

Unangenehme Gegner sind die Uralten Kernhunde, sie haben sechs unterschiedlichen Fertigkeiten. Nur gut, dass ein Kernhund immer nur zwei der folgenden Fertigkeiten besitzt:

- drei Sekunden Flächeneffekt Furcht
- drei Sekunden Flächeneffekt Betäuben
- magischer Effekt: -200 Feuerresistenz
- magischer Effekt: - 30% Lebenspunkte
- magischer Effekt: - 50% Zauber- und Angriffsgeschwindigkeit
- Fluch: - 50% Intelligenz und Willenskraft

Der Standardangriff eines Uralten Kernhunds ist der konisch nach vorne ausgeübte Feueratem. Die Biester sollten mit ihrem Rücken zum Raid getankt werden. Bis zu Magmadars Tod erscheinen sie alle 18 Minuten wieder.

Auch zum Uralten Kernhund gibt es eine kleinere Ausführung ohne die eben genannten Fertigkeiten: die Kernhundpacks. Die stehen immer in Fünfer-Gruppen zusammen. Sollte der Raid nicht über fünf Krieger verfügen, so kann hier ohne Bedenken ein Druide als Tank eingesetzt werden. Die einzig nennenswerte Attacke ist der Sägebiss – ein DoT, der sich mehrfach stapeln kann und viel Schaden verursacht. Die Schwierigkeit bei diesen Packs: Alle fünf müssen in einem Zeitfenster von zehn Sekunden sterben. Sollte dies nicht gelingen, so werden die schon getöteten Hunde wiederauferstehen und das ganze Spiel beginnt von vorn. Um nicht in einen Kampf gegen Windmühlen zu geraten, muss mit Auferstehung des ersten Hundes sofort das Feuer eingestellt werden, um alle fünf Hunde wieder auf das gleiche Lebenspunktniveau zu bringen.

Töten Sie ein Kernhundpack, erscheint dieses nach 60 Minuten wieder in der Instanz.

Bevor Sie jedoch das Vergnügen mit den Kernhundpacks haben, müssen Sie zunächst an den Flammenwichteln vorbei. Diese Wichtel teilen neben ihren Direktangriffen noch Feuer-Flächenschaden aus. Zudem tauchen Sie nach dem Tod extrem schnell wieder auf, nach nur

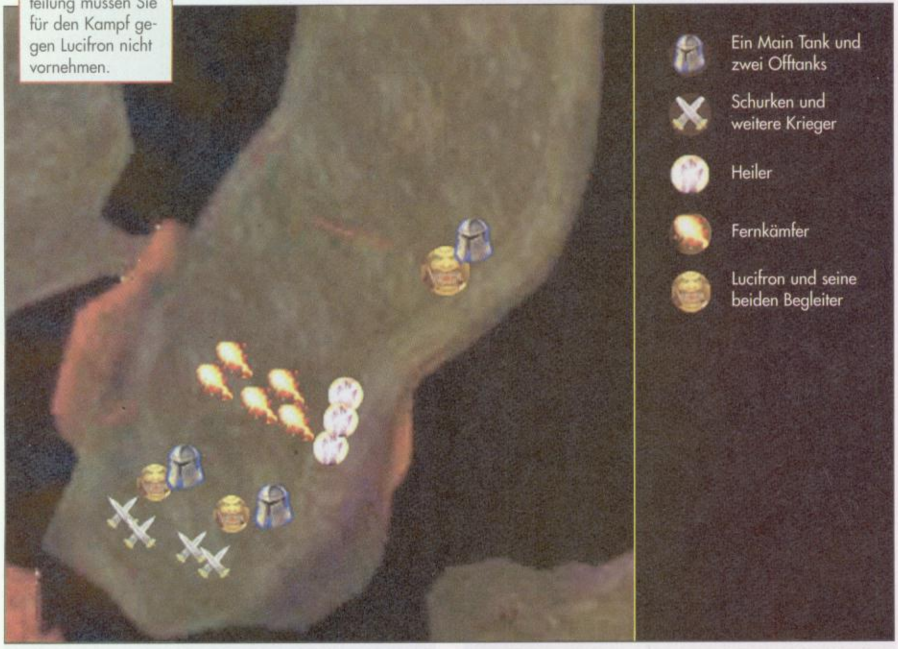
sechs Minuten sind sie wieder da. Krieger (oder Paladine) sollten die Wichtel auf sich ziehen. Der Raid schaltet die Plagegeister dann mit Flächenschaden aus.

In der zweiten Hälfte der Instanz treffen Sie auf die so genannten Lavapacks. Diese bestehen aus Feuergängern, Flammenwächtern und entweder zwei Lavaelementaren oder aber einem Lavaschlepper. Feuergänger schießen mit Feuerblüten auf Ziele, die ganz oben auf ihrer Hassliste stehen. Der Feueratem des Flammenwächters verursacht Schaden und verringert gleichzeitig die Feuerresistenz der Opfer um 50 Punkte. Dieser magische Effekt kann und sollte allerdings mühelos entfernt werden. Der Effekt »Rüstung schmelzen« verringert die Rüstung des Ziels um bis zu 5.000 Punkte und kann nicht entfernt werden. Lavaelementare verschießen Pyroplasma auf zufällig ausgewählte Ziele, diese sind dann für sechs Sekunden betäubt und erleiden jede Sekunde 250 Punkte Feuerschaden. Der Lavaschlepper nutzt einen Spaltangriff, der in der Nähe befindliche Helden verletzt. Die gute Nachricht: Diese Packs tauchen erst zwei Stunden nach ihrem Tod wieder auf, Sie sollten eine Gruppe also nur einmal bekämpfen müssen.

Der Kampf gegen diese Gruppen funktioniert folgendermaßen: Zwei Krieger nehmen die Feuerelementare ins Ziel, zwei Hexenmeister die Lavaelementare ins Visier. Jetzt wird die Gruppe angelockt und sofort schicken Jäger ihre Pets auf den Feuergänger, um zunächst einmal die 3.000 Punkte Feuerschaden der Feuerblüte einzustecken. Gleichzeitig verbannen Hexenmeister die Lavaelementare, beziehungsweise den Lavaschlepper, um Übersicht zu schaffen. Wenn diese Prozedur richtig ausgeführt wird, sollte es für die Krieger ein Leichtes sein, erst den Feuergänger, dann den Flammenwächter und schließlich einzeln die Lavaelementare zu töten.

LUCIFRON

AUFSTELLUNG
Veränderungen an der Gruppenaufteilung müssen Sie für den Kampf gegen Lucifron nicht vornehmen.



ÜBERBLICK

Lucifron hat zwei Adds im Schlepptau und greift den Raid mit Debuffs an, die so schnell wie möglich entzaubert werden müssen. Die Taktik ist simpel: Trennen Sie den Boss von seinen beiden Begleitern und schalten Sie diese aus, bevor Sie Lucifron selbst töten.

KAMPFABLAUF

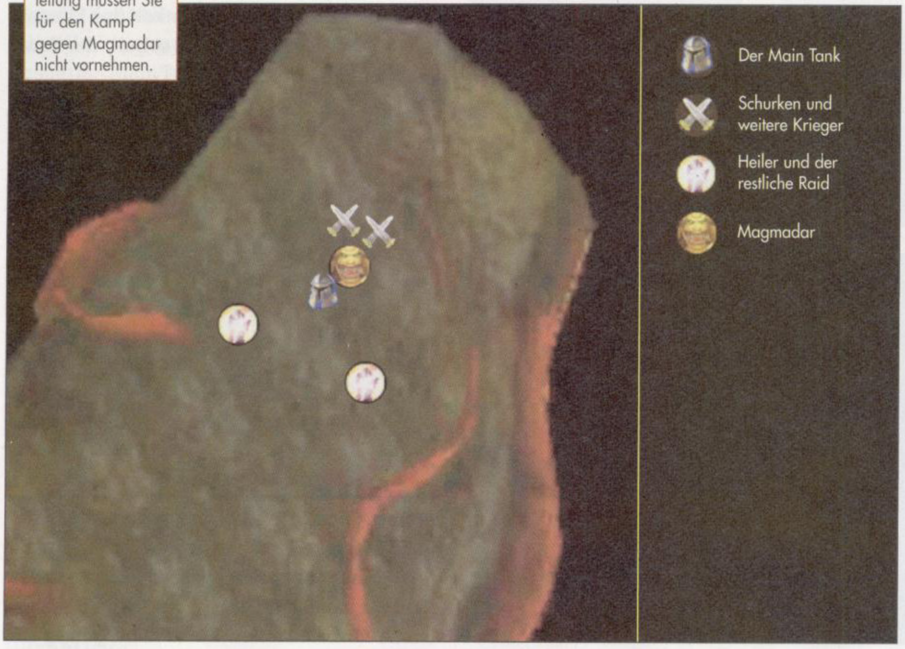
Nachdem Ihr Raid die ersten Gegner des Geschmolzenen Kerns kennengelernt hat, wird es Zeit für den ersten Bosskampf. Lucifron ist der leichteste aller Bosse, aber nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Zuerst müssen Sie die ersten beiden Kernhundpacks in der Höhle töten. Erst dann geht es Lucifron und seinen zwei Leibwächtern an den Kragen. Vorher sollten Priester den Raid mit dem Buff Schattenschutz versehen. Drei Krieger visieren jetzt die Ziele an, der Raid drängt sich – bis auf die Heiler des Main Tanks – in den unteren Teil der Höhle, Jäger locken den Boss an. Während sich der Main Tank Lucifron schnappt und ihn am Standort des ersten Kernhundpacks tankt, werden die Wächter zum Raid gezogen. Diese Gegner bringen immer wieder Spieler unter ihre Kontrolle. Dieser Effekt sollte sofort aufgehoben werden.

Töten Sie die zwei Wächter und wenden Sie sich erst danach Lucifron zu. Dieser hat zwei Spezialangriffe: Er verflucht Angreifer, die dann mit doppelten Energie- und Manakosten zu kämpfen haben. Und er wirkt einen Debuff, der nach zehn Sekunden 2.000 Punkte Schattenschaden verursacht. Beide Effekte sollten so schnell wie möglich entfernt werden.

Den Boss und seine Wachen so schnell wie möglich voneinander zu trennen und diszipliniertes Entzaubern – das sind die Knackpunkte bei diesem Kampf. Haben Sie die im Griff, ist Lucifron kein Problem für Sie.

MAGMADAR

AUFSTELLUNG
Veränderungen an der Gruppenaufteilung müssen Sie für den Kampf gegen Magmadar nicht vornehmen.



ÜBERBLICK

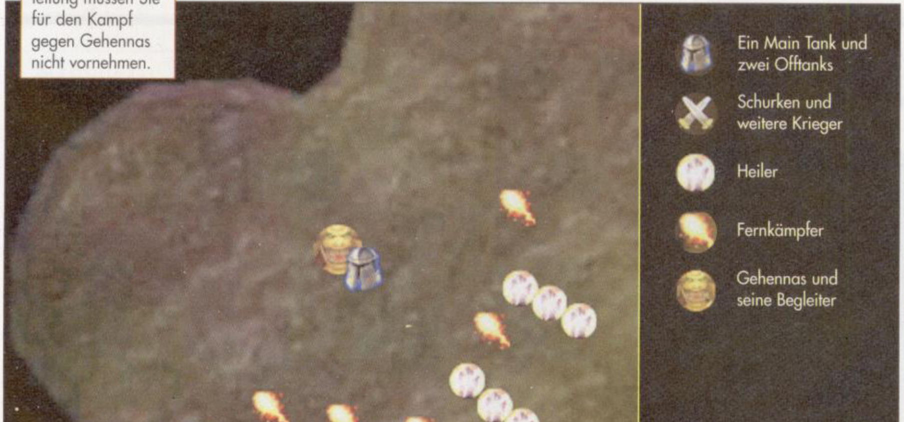
Magmadar ist nur wenig schwieriger als Lucifron. Im Abstand von 30 Sekunden versetzt er Angreifer in einem Radius von 35 Metern in Furcht. Außerdem verfällt er regelmäßig in Raserei und fügt dem Tank höheren Schaden zu. Deswegen sollten ausreichend Jäger im Raid sein, die Magmadar mit dem Einlullenden Schuss beruhigen. Zusätzlich muss sich der Raid vor Magmadars Flammenspucke in Acht nehmen. Diese stößt er auf ein willkürliches Ziel aus. Sollten Sie getroffen werden, weichen Sie sofort aus. Sie erhalten einen DoT, der hohen Feuerschaden verursacht.

KAMPFABLAUF

Der Main Tank steht mit dem Rücken zum Raid. Nahkämpfer postieren sich hinter Magamadar, um nicht vom Flammenatem getroffen zu werden. Hat der Raid keinen Zwergenpriester, der den Main Tank gegen Furchteffekte bufft, muss der Tank zwischen verschiedenen Kampfhaltungen wechseln. Er sollte Berserkerwut aktivieren, damit er während des Furchteffekts nicht die Kontrolle über Magmadar verliert.

GEHENNAS

AUFSTELLUNG
Veränderungen an der Gruppenaufteilung müssen Sie für den Kampf gegen Gehennas nicht vornehmen.



ÜBERBLICK

Der Kampf ähnelt dem gegen Lucifron. Auch Gehennas wirkt Flüche auf den Raid und bombardiert diesen noch zusätzlich mit einem Feuerregen. Trennen Sie auch hier den Boss und seine Begleiter gut voneinander. Der Boss stirbt auch bei diesem Kampf zuletzt.

KAMPFABLAUF

Ziehen Sie die beiden Wächter in den westlichen Teil der Höhle von Gehennas und bekämpfen Sie die beiden gezielt nacheinander. Die Wächter können nahestehende Spieler kurzzeitig betäuben. Der Boss wird während dieser Phase der Begegnung nahe seiner Startposition getankt. Einige Heiler müssen hier beim Tank bleiben und ihn am Leben halten. Gehennas wirkt regelmäßig einen Fluch, der die Wirksamkeit von Heilzaubern auf den Opfern um 75 Prozent senkt. Gerade der Main Tank sollte so schnell wie möglich von diesem Effekt befreit werden. Das erledigt am Besten ein Druide, der beim Main Tank bleibt.

Gehennas schleudert außerdem hin und wieder einen Schattenblitz auf einen zufällig ausgewählten Spieler und wirkt einen Feuerregen, aus dem sich die Spieler schnellstmöglich entfernen müssen (ein beliebter Scherz der Hexenmeister ist es, ihrerseits einen Feuerregen zu wirken, um den Raid in Panik zu versetzen). Priester sollten vor dem Kampf daran denken, den Raid mit dem Buff Schattenschutz auszustatten. Dadurch werden die Schattenblitz-Attacken des Bosses entschärft.

GARR

AUFSTELLUNG

Für diesen Kampf benötigen Sie zwei Hexenmeistergruppen, bestehend aus Hexenmeistern und Paladinen, um die verbannten Adds unter Kontrolle zu halten.

ÜBERBLICK

Garr und seine acht Begleiter sind Steinelementare. Hexenmeister können die kleinen Elementare also bannen. Erreicht deren Gesundheit 20 Prozent, explodieren sie, schleudern Angreifer weg und verursachen dabei erheblichen Schaden.

Garr selbst verfügt über einen Zauber, der den Raid um 40 Prozent verlangsamt. Zudem hebt er die Buffs der Raid-Mitglieder, die in seiner Nähe sind, nacheinander auf. Die dritte Fähigkeit Garrs aber ist seine gefährlichste: Mit jedem Tod eines seiner Begleiter wird er stärker. Deswegen ist es hilfreich, möglichst viele Hexenmeister im Raid zu haben, sodass möglichst viele der kleinen Elementare gebannt werden können, und so der Kampf gegen Garr selbst deutlich einfacher wird. Die Hexenmeister sollten Leerwandler als Begleiter wählen, damit diese die Aufmerksamkeit der Elementare auf sich ziehen können, sobald der Bannzauber aufgehoben wird.

KAMPFABLAUF

Wenigstens vier von Garrs Begleitern sollten im südöstlichen Teil der Höhle von Hexenmeistern gebannt werden, während die Tanks im Raid die restlichen Elementare in der Mitte der Höhle tanken. Stehen Ihnen nicht genug Hexenmeister oder Krieger zur Verfügung, können auch Druiden mit Wilder-Kampf-Talenten einen der Begleiter tanken. Garr selbst wird von dem Main Tank in die nordwestliche Ecke gezogen. Er wird nur von einigen Heilern begleitet, damit die Buffs des gesamten Raids nicht zu früh aufgehoben werden. Töten Sie nun die Begleiter, die von Kriegern getankt werden, nacheinander. Widmen Sie sich danach Garr selbst und nach dessen Tod den restlichen Begleitern des Felselementars.

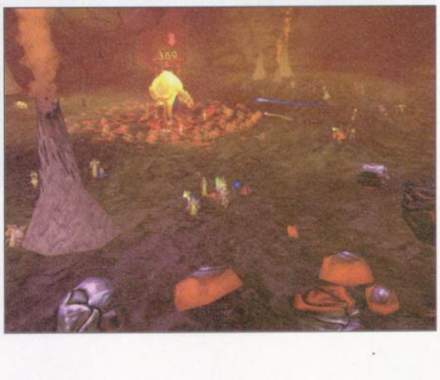
BARON GEDDON

AUFSTELLUNG

Teilen Sie die Gruppen so ein, dass sich in jeder Gruppe ein Heiler und ein Entzauberer für magische Effekte befinden.

ÜBERBLICK

Der riesige Feuerelementar Geddon wird in der Mitte von Garrs Raum bekämpft. Der Raid postiert sich kreisförming um den Boss herum. Seine stärkste Attacke ist die so genannte Lebende Bombe. Ein Debuff, der auf einen zufällig ausgewählten Spieler gewirkt wird. Dieser explodiert nach acht Sekunden und reißt dabei im schlimmsten Fall seine Kameraden mit in den Tod.



Kampfablauf

Baron Geddon wird durch einen Jäger angelockt, der mit der Fähigkeit Augen des Wildtiers die Kontrolle über sein Pet übernimmt. Er führt Geddon zum in der Mitte des Raumes postierten Main Tank. Jede Raid-Gruppe sucht sich einen Platz und hält Abstand zu anderen Gruppen. Grund dafür ist Geddons gefährlichste Attacke: die Lebendige Bombe. Sobald Sie diesen Debuff bekommen, entfernen Sie sich zügig von der Gruppe und laufen zur Höhlenwand, um Ihre Gruppe nicht zu gefährden, wenn Sie explodieren und senkrecht in die Luft sausen. Außerdem ist die Decke hier niedriger und Sie nehmen weniger Fallschaden.

Der Feuerelementar belegt Spieler außerdem mit einem Debuff, der Mana entzieht und gleichzeitig Feuerschaden verursacht. Die den Gruppen zugewiesenen Entzauberer sollten diesen Effekt schnellstmöglich aufheben. In Abständen von etwa 30 Sekunden erstarrt Baron Geddon und verwendet eine Fähigkeit namens Inferno. Dabei steht er still und wirkt über eine Dauer von acht Sekunden mehrere Wellen Feuerschaden. Dieser Feuerschaden verstärkt sich mit jeder Welle und wird dadurch immer lebensbedrohlicher. Nahkämpfer, das schließt den Main Tank mit ein, sollten sich während dieser Phase zurückziehen, um den Heilern keine Kopfschmerzen zu bereiten.

Der Schlüssel zum Sieg ist hier ein wacher Raid. Wenn die Lebendigen Bomben abseits des Raids explodieren und die Nahkämpfer rechtzeitig auf den Inferno-Angriff reagieren, ist Baron Geddon ein vergleichsweise leichter Gegner.

SHAZZRAH

Aufstellung
Positionierung und Aufstellung gleichen der beim Kampf gegen Geddon. Allerdings müssen hier Entzauberer für Flüche in jeder Gruppe vorhanden sein.

Überblick

Der Kampf mit dem Nagamagier ist von der Positionierung identisch zu dem von Baron Geddon. Als Magier kann er Arkane Explosion wirken, somit wird Shazzrah nur aus der Ferne bekämpft. Zusätzlich verflucht Shazzrah den Raid regelmäßig, wodurch der von Shazzrah ausgeteilte Arkane Schaden und die Abklingzeit von Schadens- und Heilzaubern des Raid verdoppelt wird.

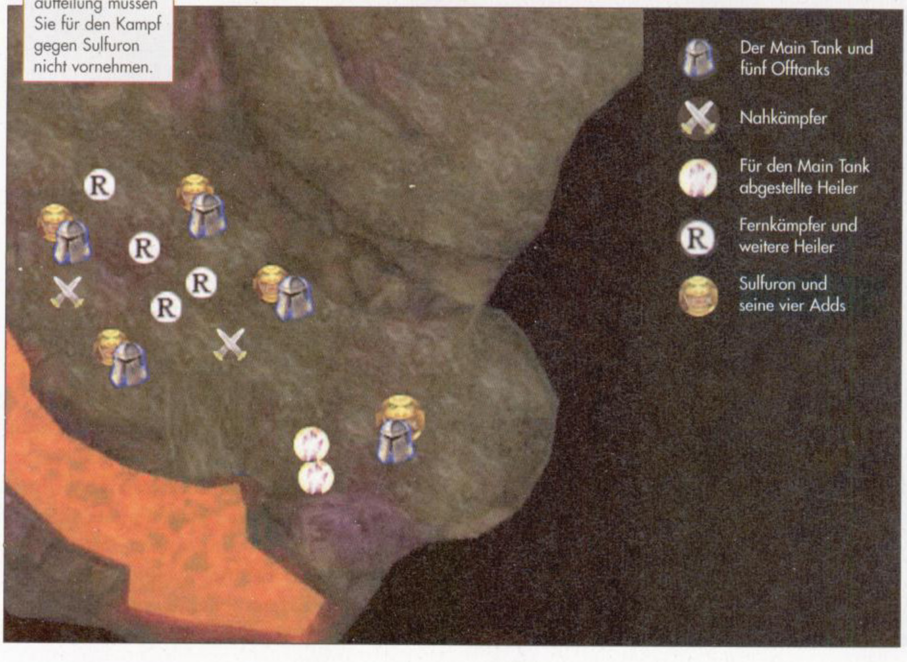
Zusätzlich wirkt Shazzrah einen Verstärkungszauber auf sich, wodurch er 50 Prozent weniger magischen Schaden nimmt. In unregelmäßigen Abständen blinzelt Shazzrah außerdem umher und attackiert ein Sekundärziel. Der attackierte Held muss sich sofort zum Main Tank bewegen, damit dieser die Aufmerksamkeit wiedererlangen kann.

Kampfablauf

Wie schon erwähnt, ist die Gruppenaufstellung dieselbe wie beim Kampf gegen Baron Geddon. In der Mitte des Kreises steht der Main Tank; Shazzrah wird von einem Jäger mit der Fähigkeit Augen des Wildtiers gepullt. Bewegt sich Shazzrah während des Kampfes auf ein anderes Raidmitglied als den Main Tank zu, sollten Priester und Druiden nach einer Arkanen Explosion Heilzauber einsetzen, die ihre gesamte Gruppe heilen.

SULFURON-HEROLD

Aufstellung
Veränderungen an der Gruppenaufteilung müssen Sie für den Kampf gegen Sulfuron nicht vornehmen.



Überblick

Dieser Boss wird von vier Priestern bewacht, die über Heilzauber verfügen. Wenn Sie alle Gegner für den Kampf weit genug voneinander trennen, können Ihre Knaben davon allerdings keinen Gebrauch mehr machen, und das Gefecht wird zu einem Kinderspiel.

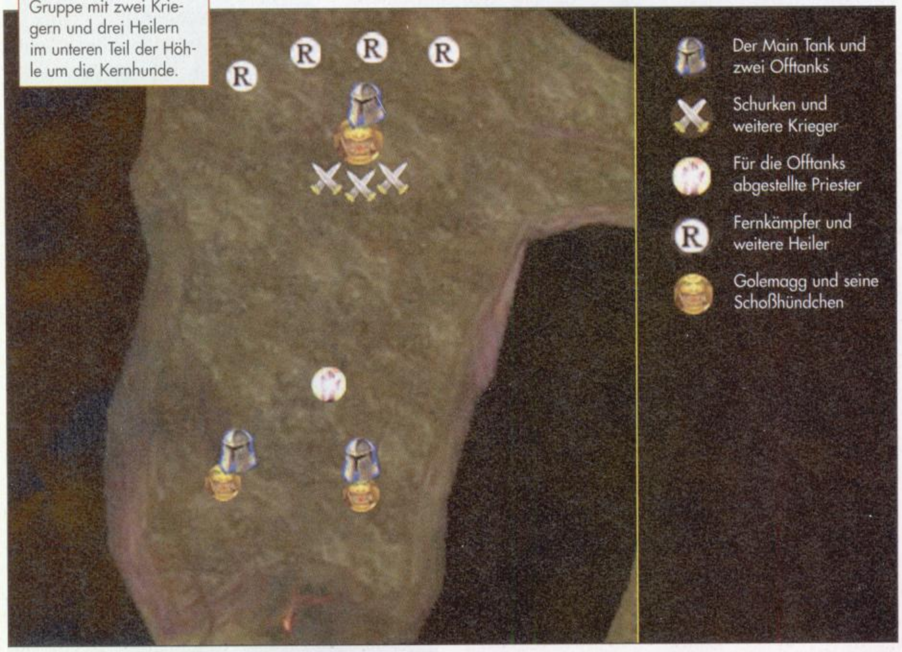
Kampfablauf

Die fünf für diesen Kampf benötigten Tanks suchen sich ihre Ziele aus und positionieren sich in einem weiten Halbkreis. Der Main Tank hält Sulfuron an dessen Startposition fest. Der Raid kümmert sich zuerst um die Priester. Die sind keine herausfordernden Gegner, solange Sie sich nicht gegenseitig heilen können. Sie können mit der Fähigkeit Schattenwort: Schmerz angreifen, damit sollte der Raid aber umgehen können. Töten Sie die Priester in einer vorher festgelegten Reihenfolge und konzentrieren Sie sich auf einen Gegner zur Zeit.

Danach kümmern Sie sich um Sulfuron selbst, der die Fähigkeit Einschüchternder Schrei verwendet, um die Angriffsstärke der Angreifer zu mindern. Dieser Effekt kann nicht entzaubert werden. Nahkämpfern macht er außerdem das Leben schwer, indem er sie regelmäßig betäubt oder ihnen Feuerschaden zufügt. Trotz dieser Attacken gehört Sulfuron neben Lucifron zu den einfachsten Gegnern im Geschmolzenen Kern.

GOLEMAGG DER EINÄSCHERER

AUFSTELLUNG
Während dieses Kampfes kümmert sich eine Gruppe mit zwei Kriegern und drei Heilern im unteren Teil der Höhle um die Kernhunde.



ÜBERBLICK

Golemagg hat zwei Kernhunde zu seiner Seite, die ihm einen Angriffsbonus verleihen, aber nicht getötet werden können. Der Riese selbst wirkt Feuerbälle auf zufällige Ziele. Nahkämpfer laufen außerdem Gefahr, von einem starken DoT getroffen zu werden.

KAMPFABLAUF

Golemagg wird von einem Jäger gepullt, weitere Jäger greifen die Kernhunde an und beschäftigen diese mit ihren Pets, bis die Tanks sie erreichen. Sollten Sie nicht sicher sein, dass der Boss außerhalb der Reichweite der Angriffsverstärkung der Hunde ist, dann sollten Magier den Spruch Magie entdecken auf ihn wirken, damit er gegebenenfalls umpositioniert werden kann. Heiler sollten den Nahkämpfern ab 20 Prozent von Golemaggs Lebenspunkten besondere Aufmerksamkeit widmen, damit diese nicht von dem Schaden der Niederschlagattacke oder des DoTs sterben.

MAJORDOMUS EXECUTUS

AUFSTELLUNG
Veränderungen an der Gruppenaufteilung müssen Sie für den Kampf gegen Majordomus nicht vornehmen.

ÜBERBLICK

Gleich acht Wächter machen Ihnen in diesem Kampf neben dem eigentlichen Boss das Leben schwer: vier Heiler und vier Elitekämpfer. Der Trick: Sie müssen nicht Majordomus selbst töten, sondern nur seine Begleiter. Sind sie alle gestorben, ergibt sich der Boss und ergreift die Flucht.

KAMPFABLAUF

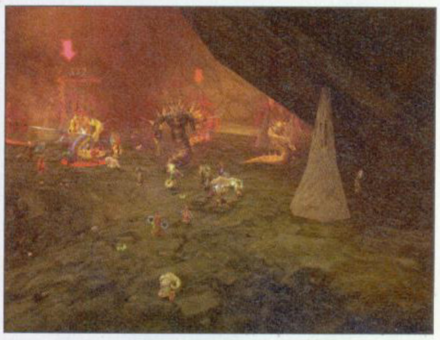
Magier können und müssen die vier Heiler in Schafe verwandeln, somit sind nur fünf Tanks für diesen Kampf notwendig. Während ein Tank Majordomus beschäftigt, schaltet der restliche Raid dessen Begleiter nacheinander aus. Legen Sie sich hierfür eine genaue Vorgehensweise zurecht. Ansonsten artet der Kampf in pures Chaos aus, und das bedeutet in der Regel das Ende.

Die Elitekämpfer wirken in unregelmäßigen Abständen Flammenwellen, die Heiler greifen den Raid mit Schattenblitzen an. Im 30-Sekunden-Rhythmus erhalten Ihre Gegner für

zehn Sekunden entweder einen magischen oder ein physischen Schild. Der magische Schild reflektiert Zaubersprüche, Magier sollten hier mit der Fähigkeit Verwandlung besonders vorsichtig sein. Der physische Schild bringt Nahkämpfern 100 Punkte Schattenschaden bei.

Eine bewährte Taktik für diesen Kampf ist die »1, 4, 3«-Methode. Dabei werden zunächst ein Elitekämpfer, dann vier Heiler und schließlich die restlichen Elitekämpfer erschlagen. Vier Magier nehmen von links nach rechts die Heiler ins Ziel; die Krieger tun das Gleiche mit den Kriegern und Majordomus. Der Krieger, dessen Elitekämpfer zuerst stirbt, übernimmt nach dem Tod seines Gegners die Aufgabe, die in Schafe verwandelten Gegner aus der Verwandlung zu befreien. Während er das tut, drückt der Raid zwei der verbleibenden Elitekämpfer auf 30 Prozent ihrer Lebensenergie.

Dann wenden Sie sich allerdings zunächst den Heilern zu, die jetzt nacheinander ausgeschaltet werden. Achten Sie darauf, dass Ihre Gegner keine Heilzauber auslösen können. Ist das passiert, sind die letzten Elitekämpfer dran, von denen zwei bereits schwer angeschlagen sind. Sobald diese gestorben sind, heilt sich der letzte Kämpfer auf 100 Prozent seiner Lebensenergie und wird größer und stärker. Sobald Sie auch ihn besiegt haben, gibt sich Majordomus geschlagen.



RAGNAROS

AUFSTELLUNG

Für den Kampf gegen Ragnaros benötigen Sie:
- eine Gruppe mit Heilern für die Tanks
- Fernkampfgruppen mit sporadisch verteilten Heilern
- eine Tankgruppe mit zwei Paladinen für Rüstungs- und Feuerresistenz-Aura
- Nahkampfgruppen mit jeweils einem Paladin für Feuerresistenz-Aura

ÜBERBLICK

Beim in zwei Phasen unterteilten Kampf gegen den Endgegner des Geschmolzenen Kerns dreht sich alles um Feuerresistenz, viel Schaden und eine gute Positionierung. Der Raid ist verschiedensten Angriffen ausgesetzt. Alle 30 Sekunden werden Spieler, die nahe an Ragnaros stehen, vom Zorn des Ragnaros getroffen, der den aufgebauten Hass mindert und Betroffene in die Luft katapultiert. Der Spieler, der ganz oben auf der Hassliste steht, wird außerdem mit einem DoT bedacht, der über eine Dauer von acht Sekunden 6.500 Punkte Feuerschaden verursacht.

Beide Attacken sollten nur den Main Tank treffen. Wird dieser weggeschleudert, muss sofort ein zweiter Tank übernehmen. Befindet sich kein Spieler in Nahkampfreichweite, greift Ragnaros die Fernkämpfer mit einem Feuerschlag an, der 6.000 Schadenspunkte verursacht. In unregelmäßigen Abständen werden Mana-Nutzer von einer Explosion getroffen, die betroffene Spieler wegschleudert. Um diese Attacke zu entschärfen, muss sich der Raid nur gut verteilen und den reichlich vorhandenen Platz geschickt ausnutzen.

Als wäre das nicht genug, verschwindet der Boss nach drei Minuten kurzzeitig und schickt acht kleinere Feuerelementare auf den Raid. Diese fügen Spielern mit einer Aura Feuerschaden zu und verbrennen Mana. Nach 90 Sekunden, oder sobald alle Elementare getötet sind, taucht Ragnaros wieder für drei Minuten auf. Sie haben also nur wenig Zeit für diesen Kampf, denn eine zweite Attacke der Elementare würden Sie wohl nicht überleben.

Ungewöhnlich bei diesem Kampf ist, dass Ragnaros durch seine statische Position keine Fernkämpfe attackiert, solange ein Nahkämpfer in seinem Einflussbereich ist. Magier, Hexenmeister und Jäger müssen sich also nicht den Kopf über Aggro zerbrechen und können mit allem feuern, was sie haben.

KAMPFABLAUF

PHASE 1: Nachdem der Raid in Position gegangen ist (achten Sie darauf, dass keine Mana-Nutzer in der Nähe der Nahkämpfer stehen) eröffnet ein Spieler den Kampf, indem er Majordomus anspricht. Der Raid lässt den Tanks einige Sekunden, um Aggro aufzubauen, und greift dann an. Die Nahkämpfer bleiben dicht beieinander und bewegen sich alle 30 Sekunden an den Lavarand, um Ragnaros' Zorn zu entgehen. Diese Phase haben Sie gemeistert, wenn Ragnaros nach etwa 160 Sekunden auf knapp 40 Prozent der Hitpoints runter ist.

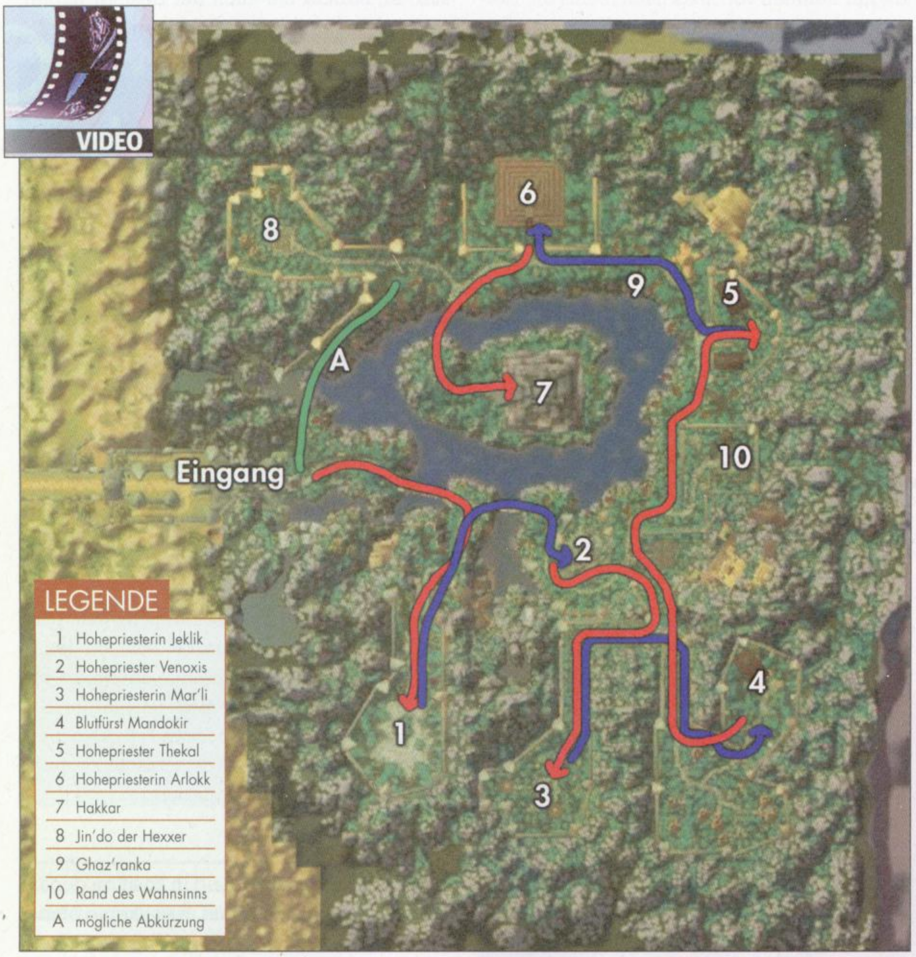
PHASE 2: Sammeln Sie die Fern- und ein paar Sekunden später die Nahkämpfer, um sich auf die Söhne vorzubereiten. Jäger legen Frostfallen , um die Elementare zu behindern. Wie Sie die Söhne knacken, müssen Sie selbst entscheiden: Sie haben die Wahl zwischen massivem Flächenschaden oder gezielten Angriffen. Wird es zu chaotisch, ist erlaubt, was den Raid überleben lässt: Frostnova, Psychischer Schrei, ... auch Feuerschutztränke helfen. Kurz bevor die 90 Sekunden um sind, beziehungsweise bevor der letzte Sohn getötet wird, sollte der gesamte Raid wieder in Position sein, da Ragnaros wieder erscheinen wird.

PHASE 3: In Phase drei gilt, was Ihr Raid in Phase eins schon praktiziert hat – bis Ragnaros endlich erledigt ist.

Tobias Lörch

ZUL'GURUB

Die Troll-Festung ist ideal für frischgebackene Raid-Gilden. Wir verraten, **wie Sie Hakkar und seine Schergen bezwingen.**



Grundlagen

Zul'Gurub ist eine Raid-Instanz, die für 20 Spieler mit Level 60 ausgelegt ist. Auf jede Klasse wartet ein Ausrüstungs-Set, bestehend aus epischen und seltenen Gegenständen. Doch auch abseits dieser Sets gibt es hier Ausrüstung zu finden, die vor allem den Gilden hilft, die mit Raid-Instanzen bis jetzt nur wenig zu tun hatten. Aber auch für erfahrene Raid-Gilden lohnen sich Besuche in Zul'Gurub – verschiedene Verzauberungen für Helme und Hosen sind auch für Spieler, die Nefarian bereits getötet haben, eine lohnende Anschaffung.

Die Verzauberungen sind, wie die Sets, Quest-Belohnungen. Um sie zu erhalten, benötigen Sie Gegenstände, die Sie bei normalen Monstern und bei Bossen finden: unterschiedliche Münzen und Schmuckstücke. Außerdem brauchen Sie Voodoo-Puppen, die in herumliegenden »Hoodoo-Haufen« zu finden sind. Doch Vorsicht beim Öffnen! Es warten Überraschungen auf den Neugierigen.

Eine große Rolle spielt auch der Ruf bei der Fraktion »Stamm der Zandalar«. Erst wenn Sie einen bestimmten Ruf erreicht haben, können Sie sich die Quest-Belohnungen abholen. Bei den Händlern warten obendrein tolle Rezepte, die nur mit entsprechendem Ruf zu kaufen sind. Für jeden Beruf ist etwas dabei.

Wer? Wann? Wo?

Es gibt keine feste Reihenfolge, in der Sie die Bosse besiegen müssen. Die Hohepriester Jeklik, Venoxis, Mar'li, Thekal und Arlokk sollten Sie aber töten, bevor Sie sich dem Endgegner Hakkar stellen. Für jeden Hohepriester bekommt Hakkar besondere Fähigkeiten, die Ihnen das Leben unnötig schwer machen.

Blutfürst Mandokir und Jin'do der Hexxer dagegen sind optionale Bosse, die keinen Einfluss auf den Kampf mit Hakkar haben. Das Gleiche gilt auch für Gahz'ranka und die vier Bosse im »Rand des Wahnsinns«.

Diese Komplettlösung beschreibt nur einen von vielen möglichen Wegen durch die Instanz. Entscheiden Sie selbst, ob für Ihre Raids eine andere Route vielleicht besser geeignet ist.

Gruppenzusammenstellung

Die Gruppenzusammenstellung für diese »kleine« Raid-Instanz kann je nach Ausrüstung der Mitstreiter variieren. Falls nicht von allen Klassen genügend Spieler greifbar sind, müssen die anderen Spieler diesen Makel ausgleichen. Das heißt etwa bei fehlender Heilpower: Die schwächeren Heilerklassen müssen ran. So sieht eine ausgewogene Gruppe aus:

Klasse	Anzahl
Krieger	3 – 4
Priester	mind. 3
Druiden	2 – 3
Schamane/Paladin	3
Magier	3
Schurken	2 – 3
Hexenmeister	2 – 3
Jäger	2 – 3

Die ersten Minuten

Nach dem Betreten der Instanz und zwischen den einzelnen Bossen treffen Sie auf Ansammlungen schwächerer Monster, die so genannten Trash-Packs. Der Weg zum ersten Boss führt vorbei an folgenden Mobs: Axtwerfer der Gurubashi, Razzashiottern und Razzashischlangen. Am Besten pullen Sie diese Packs, indem Ihre Magier Humanoide in Schafe verwandeln. Druiden sollten zusätzlich die Schlangen einschläfern. Die restlichen Monster werden von den Kriegern empfangen, die Schlachtgruppe tötet einen Gegner nach dem anderen.

Umherwandernde Berserker der Gurubashi sind schwerer zu knacken. Oftmals überraschen Sie die Gruppe, während diese mit einem Trash-Pack kämpft. Sofort muss sich ein Krieger auf das Monster stürzen und von der Gruppe weglocken – andernfalls sorgen die Berserker mit Furcht-Attacken und dem Wegschleudern mehrerer Gegner für Chaos. Wenn Sie einen solchen Berserker alleine zu fassen bekommen, sollte Ihnen der Kampf aber keine Probleme bereiten. Das gleiche gilt für zusammenstehende Zulianische Krokoliske, die von Klassen mit Flächenzaubern (allen voran Magier, Hexenmeister, Druiden und Jäger) ausgeschaltet werden.

Auf dem Weg zur Hohepriesterin Jeklik

Halten Sie sich südlich. Sie stoßen nach der Brücke auf neue Packs bestehend aus Kopfjägern der Gurubashi und Hexendoktoren der Hakkari. Auch hier gilt es, jedes Pack einzeln zu pullen. Wenn ein Hexendoktor stirbt, irrt sein Geist umher und verursacht heftigen Schaden, wenn Spieler ihm zu nahe kommen. Diese Geister lassen sich nicht töten, sie verschwinden einfach nach kurzer Zeit.

Widmen wir uns den aus Fledermäusen zusammengesetzten Gruppen. Die Blutsucherfledermäuse lassen sich mit Flächenschaden recht einfach töten. Der Blutsucherreiter hingegen stellt eine echte Gefahr dar, wenn Sie nicht auf den Chat achten. Wenn der Blutsucherreiter Leben verliert, erscheint folgende Nachricht: »Blutsucherreiter wird vollständig von Flammen umhüllt und in den Augen liegt plötzliche ein verrückter Ausdruck!« Dies ist das Signal für alle Nahkämpfer, das Weite zu suchen. Das Monster steht kurz davor, zu explodieren und richtet dabei mehr als 5.000 Schadenspunkte an.

Hohepriesterin Jeklik (Kartenposition 1)

Nach einigen dieser Pulls stoßen Sie auf Hohepriesterin Jeklik, den Aspekt der Fledermaus. Dieser Kampf ist in zwei Phasen unterteilt. In der ersten Phase wird der Raid regelmäßig von einem halben Dutzend Fledermäuse angegriffen. In Phase 2 wird der Raid aus der Luft mit explosiven Geschossen bombardiert.

Zunächst greift der Main Tank den Boss an. Die restliche Gruppe sollte erst attackieren, sobald er ausreichend Aggro aufgebaut hat. Die immer wieder auf den Raid zustürmenden Fledermäuse sollten so schnell wie möglich getötet werden, am Besten mit Flächenschaden; allerdings erst, nachdem ein Spieler sie auf sich gezogen hat. Auf Seiten der Allianz eignen sich dazu beispielsweise Paladine mit der Fähigkeit Weihe. Auch Jeklik selbst greift regelmäßig zufällig ausgewählte Spieler an. Ebenso gefährlich sind die Schallexplosionen, in denen Jeklik in einem gewissen Radius Spieler für zehn Sekunden verstummen lässt. Ab und zu wirkt sie Blutsaugen auf den anvisierten Spieler. Damit heilt sich der Boss. Am Besten halten sich nur Nahkämpfer in Jekliks unmittelbarer Nähe auf; der Rest der Gruppe hält maximalen Abstand.

Sobald Jeklik 50 Prozent ihrer Lebenspunkte verloren hat, beginnt Phase 2. Jeklik verwandelt sich zurück in einen Troll und bombardiert den Raid mit einem »Feuerinferno«, aus dem sich alle Spieler entfernen müssen, um keinen Feuerschaden zu kassieren. Die Gruppe muss sich in dieser Phase weiträumig verteilen und immer in Bewegung bleiben. Die größte Schwierigkeit in Phase 2 ist Jekliks Selbstheilung. Diese müssen Sie unbedingt unterbrechen, Schurken etwa mit Kicks, Krieger mit Schildschlag. Zusätzlich wirkt Jeklik DoTs auf Spieler und lässt andere vor Furcht flüchten.

Sofern Sie sich dieser Fähigkeiten bewusst sind, ist dies ein vergleichsweise simpler Kampf.

Hohepriester Venoxis (Kartenposition 2)

Gehen Sie weiter in Richtung Osten über die zweite Brücke und stellen Sie sich weiteren Trash-Packs. Priester der Hakkari sind mit Zauberschilden ausgestattet und lassen Spieler vor Furcht davon rennen. Andere Monster wie Sprecher der Sandfury und Razashiottern sollte der Raid schnell ausschalten können.

Nun steht die Gruppe bei Hohepriester Venoxis, dem Aspekt der Schlange, und seinen vier Schlangen-Adds. Genau wie Jeklik verwandelt auch er sich in die Form seines Aspektes – allerdings erst in Phase 2. Während der Main Tank Venoxis pullt, werden drei der vier Adds von Magiern in Schafe verwandelt. So können Sie die Schlangen ganz bequem eine nach der anderen töten. Venoxis wird währenddessen in sicherer Entfernung vom Raid getankt. Befinden sich außer dem Main Tank andere Spieler in Nahkampfreichweite, wirkt er einen Blitzzauber, der von Spieler zu Spieler überspringt und mit jedem Sprung mehr Schaden verursacht. Sobald alle Adds ausgeschaltet sind, widmet sich der Raid Venoxis. Erfahrene Gruppen mit ausreichend Heilern können auch Nahkämpfer einsetzen. Auf der sicheren Seite sind Sie allerdings, wenn Sie ausschließlich auf Fernkämpfer setzen.

Wenn Venoxis 50 Prozent seiner Lebensenergie verloren hat, verwandelt er sich in eine Schlange. In dieser Form lässt er regelmäßig eine Giftwolke los – aus dieser muss der Main Tank so schnell wie möglich heraus. Andere Spieler bespuckt Venoxis mit giftiger Säure, die einen Gift-Effekt hinterlässt. Dieser muss so schnell wie möglich aufgehoben werden. Gelegentlich wird der Raid von kleinen Schlangen attackiert. Hexenmeister und Magier sollten spielend mit ihnen fertig werden. Weitere Besonderheiten gibt es bei diesem Kampf nicht zu beachten.

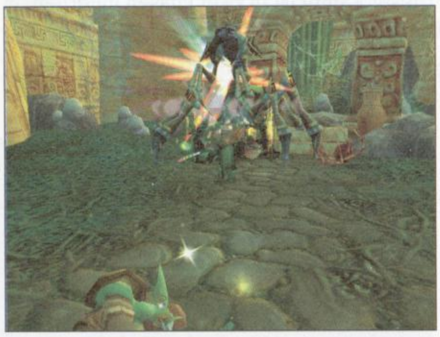
Hohepriesterin Mar'li (Kartenposition 3)

Der Weg führt die Spieler nun weiter in den Süden der Instanz. Hier warten Spinnen auf die Gruppe. Viele Spinnen stehen hier gemeinsam, so dass Koordination sehr wichtig wird.

Die kleinsten Spinnen, die Razzashihuscher, sind leichte Opfer für Flächenschaden. Razzashigiftbrut haben mehr Lebenspunkte und sollten auch von Nahkämpfern bearbeitet werden. Für den Schluss des Kampfes gegen das Pack sollten Sie sich die Razzashibrutwitwen aufheben. Wenn diese getötet werden, erscheinen viele kleine Razzahsihuscher. Die Priester sollten bei diesen Kämpfen den Magiern einen Schild geben, da diese massiv von den Spinnen attackiert werden.

Am Ende des Bereiches wartet Hohepriesterin Mar'li – Aspekt der Spinne. Dieser Boss wechselt im Verlauf des Kampfes immer wieder von Priester- zu Spinnenform. Bevor der eigentliche Kampf beginnt, müssen Sie jedoch den Gurubashi Sprecher töten, das sollte aber überhaupt kein Problem sein. Danach kümmert sich der Main Tank um Mar'li selbst, während der Raid die vier Spinnen-Adds tötet. Jetzt erst beginnt der eigentliche Bosskampf, bei dem Fernkämpfer und Heiler zusammen mit einem zusätzlichen Krieger auf maximal möglichem Abstand bleiben, um nicht von den Giftattacken getroffen zu werden. Mar'li versucht außerdem, sich mit der Fähigkeit Blutsauger zu heilen – das sollte wie schon bei Jeklik schnellstmöglich unterbunden werden.

Sobald Mar'li sich in ihre Spinnenform verwandelt, netzt sie alle Nahkämpfer ein und stürmt auf einen Fernkämpfer und damit auf den restlichen Raid zu. Der abgestellte Krieger muss sofort reagieren und sie schnellstmöglich unter seine Kontrolle und dann zum eigentlichen Main Tank zurückbringen. Die Gruppe sollte in dieser Phase möglichst wenig, beziehungsweise gar keinen Schaden auf Mar'li ausüben, um dem zweiten Krieger die Arbeit nicht noch mehr zu erschweren. Wenn der Boss wieder beim Main Tank ist, lassen Sie auch ihm ein wenig Zeit, um Aggro aufzubauen. Dieses Spiel wiederholt sich, bis Mar'li tot ist.



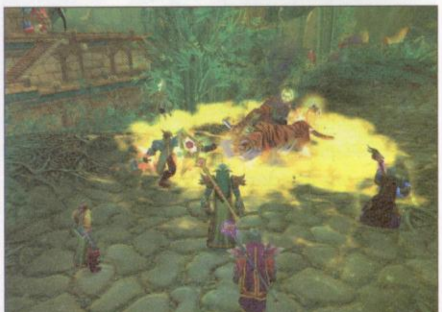
Blutfürst Mandokir (Kartenposition 4)

Jetzt geht es in Richtung Hakkarigründe in der südöstlichen Ecke der Karte. Auf dem Weg gilt es, Razzashiraptoren sowie Bluttrinker zu töten. Den Bluttrinkern der Gurubashi nähert sich nur der Main Tank, der Rest der Gruppe bleibt auf Abstand, um dem Bluttrinker nicht die Möglichkeit zu geben, sich zu heilen. Priester der Hakkari werden ebenfalls abseits des Raids getankt, um den Furcht-Effekten zu entkommen. Die Champions der Gurubashi schleudern Spieler weg – auch hier sollten so wenig wie möglich beim Monster stehen. Bewegen Sie sich hier möglichst an der Wand entlang, dann müssen Sie nur wenige Packs besiegen, um zum Blutfürst Mandokir zu gelangen. Hier werden als erstes die Raptoren ausgeschaltet, danach die restlichen Trash-Packs.

Ist der Bereich leer, wird der Sprecher der Vilebranch getötet. Sobald der Main Tank den Blutfürsten pullt, zieht ein Jäger dessen Raptor Ohgan zum zweiten Tank. Der komplette Raid steht auf der kleinen Mauer vor dem Tempel und tötet den Raptor. Sollte der Blutfürst einzelne Spieler ausrufen mit »[Spielername] Ich behalte euch im Auge!«, hält der genannte Spieler inne und tut so lange nichts (!), bis der Debuff verschwunden ist. Andernfalls attackiert Mandokir den Spieler mit einem extrem starken Angriff. Besonders gefährlich ist Mandokirs Wirbelwindattacke: Die Heiler müssen hier sehr wachsam sein, der Tank muss dem Wirbelwind durch seitliches Wegtreten ausweichen. Sollte ein Spieler im Bosskampf getötet werden, wird Mandokir stärker. Aus diesem Grunde ist es hier besonders wichtig, alle Spieler am Leben zu halten. Schwacher Trost: Gefallene Helden werden von umherschwebenden Geistern wiederbelebt und können weiterkämpfen.

Hohepriester Thekal (Kartenposition 5)

Jetzt gelangen Sie in das Revier der Tiger. Trash-Packs in diesem Bereich bestehen aus Zulianischen Tigern, Axtwerfern der Gurubashi und Zulianischen Jungen, stellen aber keine große Herausforderung dar. Achten Sie allerdings darauf, dass die jungen Tiger schnell sterben, ansonsten holen sie Verstärkung.



Jetzt stehen Sie Hohepriester Tekal, dem Aspekt des Tigers, und seinen beiden Begleitern Lor'kan und Zath gegenüber. Die Schwierigkeit dieses Kampfes liegt darin, alle drei gleichzeitig zu töten, um in die zweite Phase des Kampfes zu gelangen. Während Thekal dort getankt wird, wo er am Anfang steht, werden die beiden Bewacher vor die Gasse gelockt. Grund hierfür sind die Heilerfähigkeiten von Thekal und Lor'khan. Bei ausreichendem Abstand kommt es zu keiner Heilung während der ersten Phase.

Während dieser ersten Phase werden Zath und Lor'khan getrennt voneinander getankt. Der Raid greift zunächst Zath an, bis dessen Lebensenergie auf zehn Prozent sinkt. Das gleiche Spiel mit Lor'khan und Thekal. Während dieser Phase sollten Sie Lor'khans und Thekals Mana entziehen, um sie am Heilen zu hindern – zusätzlich zu normalen Unterbrechungen etwa mit Kick. Wenn die Lebensenergie aller drei Gegner auf unter zehn Prozent gesunken ist, müssen die Tanks die Bosse zusammenziehen – dann beginnt der große Flächenschaden: Magier, Hexenmeister, Priester, Jäger und Druiden holen alles raus. Schurken versuchen hier und da auszugleichen.

Sterben alle Bosse gleichzeitig, wird Thekal in Tigerform wiederbelebt. Während dieser Wiedergeburt wird die bis jetzt aufgebaute Aggro zurückgesetzt. Der Raid muss dem Tank also etwas Zeit geben. Außerdem hat Thekal ein paar fiese Tricks auf Lager. Er stürmt auf die Spieler zu und schleudert sie weg. Er verfällt in Rage und lässt weitere Tiger erscheinen. Der Raid kann diese entweder töten, sie mit Furcht unter Kontrolle bringen oder Thekal selbst Mana entziehen. Probieren Sie aus, welche Variante Ihnen am Besten liegt. In Phase 2 geht es eigentlich nur darum, durchzuhalten. Wenn Tanks und Heiler am Leben bleiben, ist das die halbe Miete.

Hohepriesterin Arlokk (Kartenposition 6)

Nun geht es weiter Richtung Westen. Razzashischlangen, Razzashiottern, Hexendoktoren und Blutsucher säumen den Weg zum Tempel von Bethekk. Dort angekommen prägen Panther das Bild. Die Schattenjäger und Bluttrinker sollten Sie wie oben beschrieben angehen. Im Tempel selbst müssen Sie sich bis in den Keller vorarbeiten. Hier ist zunächst nur ein Gong zu sehen, der den Bosskampf startet.

Während des Kampfes beschwört Arlokk Panther-Packs in der Nähe der Strohballen und verschwindet in regelmäßigen Abständen.

Die Panther erscheinen nach ihrem Tod sofort wieder, konzentrieren Sie Ihren Schaden also ausschließlich auf Arlokk und halten Sie die Panther mit Sprüchen wie Frostnova unter Kontrolle. Erst wenn Arlokk verschwindet, sollten Sie die Tierchen so schnell wie möglich töten. Sobald Arlokk nach einigen Sekunden wieder erscheint, muss der Raid dem Main Tank Zeit geben, Aggro zu gewinnen, und danach wieder so viel Schaden wie möglich anrichten. Je öfter Arlokk verschwindet, desto mehr Panther spawnt sie beim nächsten Mal. Ergo: Je schneller Sie die Hohepriesterin besiegen, desto leichter ist der Kampf. Außerdem markiert Arlokk von Zeit zu Zeit einen Spieler. Diese Markierung führt dazu, dass die Panther, sollten sie in Reichweite sein, diesen Spieler attackieren. Aus diesem Grund sollten die Markierten die Wand am Eingang aufsuchen und maximalen Abstand zu den Panthern gewinnen.

Weitere Besonderheiten gibt es nicht. Wie bereits erwähnt: Geschwindigkeit und Kontrolle sind hier die Schlüssel zum Erfolg.

Hakkar (Kartenposition 7)

Nun bewegt sich der Raid in die Mitte der Instanz, zum Altar des Blutgottes. Am Altar angekommen, sollte der Raid vor der Treppe darauf warten, dass Jäger und Magier die patrouillierenden Packs aus Seelenschindern und Söhnen von Hakkar dorthin locken. Manche Packs bestehen zusätzlich noch aus Kopfjägern der Gurubashi, Schattenzauberern der Hakkari, Blutpriestern der Hakkari und Bluttrinkern der Gurubashi. Nutzen Sie hier gezielt Crowd Control – schläfern Sie Mobs ein, gewinnen Sie mit Furchtzaubern Zeit, verwandeln Sie Gegner in Schafe und konzentrieren Sie Ihre Angriffe dann auf ein einzelnes Ziel. Sobald schließlich alle Packs besiegt sind, bewegt sich der Raid an die Spitze des Tempels und steht unmittelbar vor dem imposanten Hakkar.

Dieser Bosskampf ist sehr außergewöhnlich und verlangt viel Koordination. Sie müssen dafür sorgen, dass Hakkar sich selbst tötet. Dazu nutzen Sie Hakkars Spezialangriff: Alle 90 Sekunden entzieht er allen Spielern Lebensenergie, um sich so zu heilen. Setzt sich der Raid vor diesem Angriff dem Gift der Söhne von Hakkar aus, fügt sich der Endgegner dabei allerdings selbst Schaden zu.

Der Raid verteilt sich also auf dem Podest – mit ausreichend Abstand zwischen den einzelnen Spielern, um den Giftschaden zu minimieren, den Hakkar regelmäßig auf Spieler wirkt und der von Spieler zu Spieler überspringt. Außerdem übernimmt der Endgegner kurzzeitig die Kontrolle über einen Helden; dieser sollte so schnell wie möglich von Magiern in ein Schaf verwandelt werden (das Entzaubern nicht vergessen, sobald Hakkar vom Spieler ablässt). Währenddessen pullen zwei Jäger abwechselnd auf der linken und rechten Seite Söhne von Hakkar zum Raid. Diese müssen sterben, kurz bevor Hakkar dem Raid Lebensenergie abzieht. Wenn Sie einen Sohn töten, entsteht für kurze Zeit eine Giftwolke. Abgesehen vom Main Tank müssen sich alle Spieler hier vergiften und danach wieder auf ihre Positionen zurückkehren. Diese Prozedur wiederholen Sie, bis Hakkar schließlich das Zeitliche segnet.

Diese Taktik ist, gerade für einen Endgegner, vergleichsweise simpel. Die Ausführung dafür umso schwerer. Setzen Sie sich bei Ihren ersten Versuchen nicht unter Druck. Nehmen Sie sich nicht gleich vor, Hakkar an Ihrem ersten Abend in Zul'Gurub zu töten. Das richtige Timing erfordert sehr viel Training.

Jin'do der Hexer (Kartenposition 8)

Im Nordosten der Instanz wartet ein weiterer Boss, Jin'do der Hexxer. Auf dem Weg zur Blutfeuergrube lauern große Packs mit Herrinnen der Atal'ai, Herrinnen des Siechens und Voodoo-Sklaven. Priester sollten untote Gegner

fesseln und Spieler so schnell wie möglich vom Blutfluch befreien. Der Rest der Raid-Gruppe sollte dann darauf achten, die Angriffe auf ein Ziel zu konzentrieren.

Beim eigentlichen Bosskampf spielt Jin'do selbst nur eine recht untergeordnete Rolle. Stattdessen müssen Sie so schnell wie möglich die Totems ausschalten, die Jin'do regelmäßig platziert, und die einen Spieler unter ihre Kontrolle bringen. Außerdem wird die Schlachtgruppe von eigentlich unsichtbaren Schatten-Gegnern angegriffen, die nur Spieler sehen, die von Jin'do kurzzeitig mit dem Schattenfluch belegt werden. Wird ein Spieler mit dem Schattenfluch belegt, sind die Schatten seine oberste Priorität. Erst wenn der Fluch verschwindet, sollte er wieder Jin'do selbst attackieren. Gelegentlich werden zufällig ausgewählte Spieler in die Grube voller Skelette teleportiert, die in der Mitte des Areals steht. Hier sollte ein Magier abgestellt werden, der sich mit Flächenschaden um die Skelette kümmert.

Bei diesem Kampf ist sehr viel Glück im Spiel. Trifft der Schattenfluch etwa vorrangig schwache Charaktere (zum Beispiel Priester mit wenig bis gar keinen Punkten im Talentbaum Schatten), haben Sie schlechte Karten und kaum eine Chance, noch zu gewinnen. Können Sie hingegen Schatten und Totems gut unter Kontrolle halten, sollte Jin'do kein größeres Problem für Sie darstellen.

Gahz'ranka (Kartenposition 9)

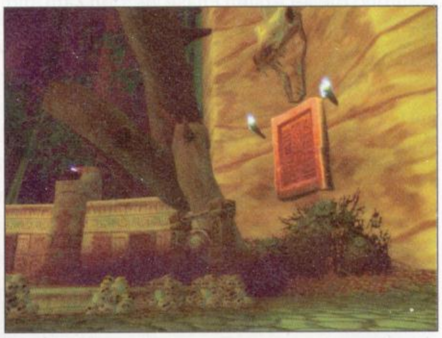
Jetzt haben Sie fast alle Bosse erledigt, obligatorische wie optionale. Zul'Gurub hat aber auch noch Bosse zu bieten, die Sie erst einmal beschwören müssen. Der erste davon ist Gahz'ranka. Gewissermaßen der große Bruder von Gahz'rilla aus der Instanz Zul'Farrak in Tanaris. Für diesen müssen Sie zunächst eine Quest absolvieren, für die Sie gute Angler benötigen. Öffnen Sie die Kiste am Ufer und (Position 9 auf unserer Übersichtskarte) und besuchen Sie dann Nat Pagle in den Marschen von Dustwallow. Der verteilt Matschstinkerköder, mit denen Sie innerhalb der Instanz an speziellen Stellen Zulianische Matschstinker fangen können – von denen benötigen Sie fünf Stück, um Gahz'ranka anzulocken.

Der Bosskampf selbst ist recht einfach. Die einzige Schwierigkeit: Der Boss schleudert regelmäßig den Main Tank von sich und löscht ihn dabei auch noch von der Aggro-Liste. Andere Krieger sollten deshalb immer bereit sein, Gahz'ranka zu übernehmen. Sobald das passiert, müssen die restlichen Spieler ihre Angriffe kurzzeitig einstellen.

Rand des Wahnsinns (Kartenposition 10)

Bevor Sie am Rand des Wahnsinns einen der vier möglichen Bosse beschwören können, muss einer der Alchimisten in Ihrer Gilde das Rezept zur Herstellung von »Mojowahnsinn der Gurubashi« erlernen (Zutaten: 1 Blut von Helden, 1 gewaltig viel Mojo, 6 mächtiges Mojo und 1 schwarzer Lotus). Nur mit diesem Trank ist die Beschwörung überhaupt möglich.

Bevor es soweit ist, müssen Sie sich Monstern stellen, die den Wichteln der Hexenmeister zum Verwechseln ähnlich sind. Diese Packs bestehen jeweils aus drei Wichteln und sind mit ausreichend Hexenmeistern im Raid spielend einfach zu töten. Dabei kommt es vor allem auf die Abstimmung der Hexenmeister untereinander an. Diese bannen jeweils einen der Verrückter Diener, damit sich der Raid auf ein einzelnes Ziel konzentrieren kann. Nach dem Tod des Dieners entsteht ein Portal, aus dem Sekunden später zwei Leerwandler erscheinen, die Sie töten müssen. Während das Portal steht, dürfte ein weiterer Verrückter Diener aus dem Bann kommen, und wird nun von der Gruppe getötet. Auf diese Art lassen sich die Diener sehr einfach bewältigen.



Am »Rand des Wahnsinns« angekommen, sehen Sie einen Altar. Hier können Sie einen zufällig ausgewählten Boss beschwören.

Gri'lek

Seine Spezialität ist es, sich zu verdoppeln. Er wird dabei sehr langsam und fokussiert einen Spieler. Dieser sollte vor ihm davonlaufen. Gelegentlich betäubt Gri'lek Spieler. Diesem Effekt entkommen Sie, indem Sie Abstand halten.

Renataki

Renataki ist ein Schurke mit entsprechenden Fähigkeiten: Er betäubt kurzzeitig bis zu zehn Spieler. Er wirft mit Messern um sich und macht sich unsichtbar. Sofern Ihre Heiler wach sind, ist der Kampf ein Kinderspiel.

Hazza'rah

Dieser Boss erschafft in regelmäßigen Abständen Illusionen riesiger Wesen. Diese teilen viel Schaden aus, halten aber nichts aus. Echte Probleme bekommen Sie nur, wenn der Einschläferungszauber des Bosses noch wirkt, während die Illusionen wüten. Der Raid sollte zuerst die Illusionen angreifen und erst dann wieder den Boss. Jäger sollten sich mit ihren Mehrfachschüssen auf die Illusionen konzentrieren.

Wushoolay

Dieser Boss zaubert während des Kampfes eine Blitzwolke herbei, unter der sich die Spieler schleunigst herausbewegen sollten. Der Raid sollte sich aber ohnehin großflächig verteilen, denn so werden auch die Attacken mit Blitzzaubern wirkungslos, die ansonsten von einem Spieler zum nächsten springen. Eine Möglichkeit, den Boss beim Kämpfen zu behindern: ihm Mana entziehen. Die Spieler sollten vor Ort entscheiden, ob der dadurch weniger ausgeteilte Schaden auszugleichen ist.

David Bergmann

DIE RUINEN VON AHN'QIRAJ

Genau wie Zul'Gurub sind auch die Ruinen von Ahn'Qiraj ein idealer Einstieg in die Welt der Raid-Instanzen. Aber auch erfahrene Gilden werden mit kreativ gestalteten und unkonventionellen Bosskämpfen gefordert.

Im Süden von Silithus gelegen warten die Ruinen von Ahn'Qiraj auf 20 abenteuerlustige Helden, die sich sechs Bossen stellen müssen. Die Bosskämpfe hier sind nicht nur besonders abwechslungsreich und kreativ gestaltet, sondern auch mit einem moderaten Schwierigkeitsgrad versehen. Selbst frischgebackene Raid-Gilden holen sich hier keine blutige Nase.

Als Belohnung winken nicht nur seltene und natürlich auch epische Gegenstände, sondern auch Bücher und Folianten für jede Klasse, die den Helden jeweils höhere Ränge für ihre Fähigkeiten bescheren.

In den Ruinen gibt es außerdem für jede Klasse drei Quests. Um diese abzuschließen, sind drei Dinge nötig. Erstens ein entsprechender Ruf beim Zirkel des Cenarius (kann auch in Silithus erhöht werden). Zweitens ein klassenübergreifender Quest-Gegenstand, der bei den Bossen der Instanz zu holen ist. Drittens diverse Götzen und Skarabäen, die man bei umstehenden Trashmobs und Truhen findet (Schlüssel bei den Mobs). Als Belohnung für die Quests gibt es drei Set-Items.

GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG

Genau wie in Zul'Gurub geben Ihnen die Bosskämpfe genug Freiraum zum Improvisieren und Kompensieren, wenn bestimmte Klassen unterbesetzt sind oder gleich ganz fehlen. Grundsätzlich sind Sie mit einer ausgewogenen Mischung aber am Besten beraten.

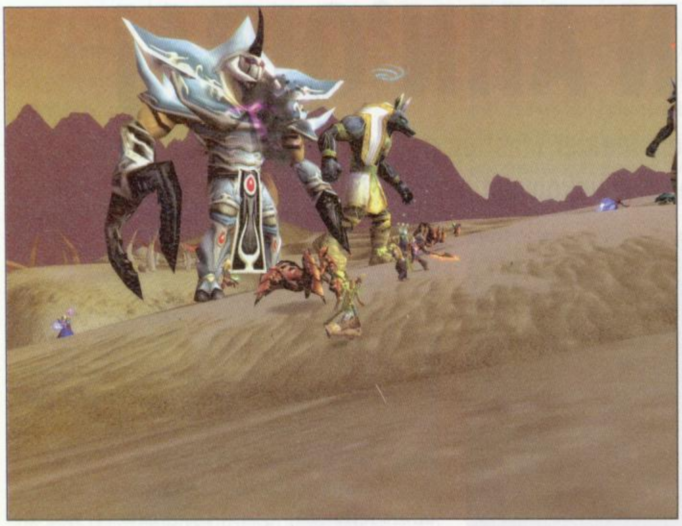
Klasse	Anzahl
KRIEGER	3 – 4
PRIESTER	mind. 3
DRUIDE	2 – 3
SCHAMANE/PALADIN	3
MAGIER	3
SCHURKE	2 – 3
HEXENMEISTER	2 – 3
JÄGER	2 – 3

DIE ERSTEN METER

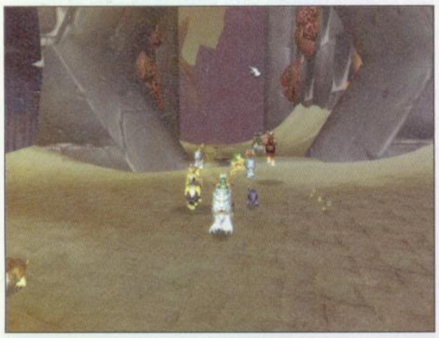
Die Instanz beschreibt einen Kreis, den man nach dem Sieg über den ersten Boss betritt. Zuvor stehen einige Insektenpacks auf dem Plan, die am besten ein Tank der Reihe nach anlockt. Es gibt schwächere Mobs, die viel Schaden austeilen (Hive'Zara Stecher), und andere, die viele Lebenspunkte haben, aber kaum Schaden anrichten (Hive'Zara Wespe). Die Gruppe sollte sich auf die Schwachen konzentrieren, während die Tanks sich um die schweren Jungs kümmern. Nachdem der Raid

QUESTS

Klasse	Belohnung	Belohnung	Belohnung
KRIEGER	Handbuch der Rache VI	Handbuch des heldenhaften Stoßes IX	Handbuch des Schlachtrufs VII
SCHURKE	Leitfaden der Finte V	Leitfaden des Meuchelns IX	Leitfaden des tödlichen Gifts V
PALADIN	Buchband: Heiliges Licht IX	Buchband: Segen der Macht VII	Buchband: Segen der Weisheit VI
DRUIDE	Buch der Heilenden Berührung XI	Buch der Verjüngung XI	Buch des Sternenfeuers VII
SCHAMANE	Schrifttafel der Welle der Heilung X	Schrifttafel des Totems der Erdstärke V	Schrifttafel des Totems der luftgleichen Anmut III
MAGIER	Foliant des Frostblitzes XI	Foliant der Arkanen Geschosse VIII	Foliant des Feuerballs XII
PRIESTER	Kodex der Erneuerung X	Kodex der großen Heilung V	Kodex des Gebets der Heilung V
HEXENMEISTER	Zauberfoliant der Verderbnis VII	Zauberfoliant des Feuerbrandes VIII	Zauberfoliant des Schattenblitzes X
JÄGER	Lehrbuch: Aspekt des Falken VII	Lehrbuch: Mehrfachschuss V	Lehrbuch: Schlangenbiss IX



die zwei Qiraji-Gladiatoren erfolgreich hinter sich gelassen und einige weitere Packs erledigt hat, steht er vor Kurinnaxx.



KURINNAXX (KARTENPOSITION 1)

Sobald sich die Gruppe weiträumig um Kurinnaxx verteilt hat, lockt der Haupttank den Boss an. Es ist von entscheidender Bedeutung, dass sich dabei mehrere Tanks abwechseln. Denn Kurinnaxx hat mit Sterbliche Wunde einen äußerst üblen Debuff auf Lager, der die empfangene Heilung beim Tank um jeweils zehn Punkte reduziert. Nach zehn dieser Zaubersprüche bleiben Heilungsversuche also erfolglos. Sobald ein Tank fünf Debuffs kassiert hat, übernimmt ein anderer Krieger. Die Sterbliche Wunde klingt mit der Zeit wieder ab, sodass die Tanks nach einer Pause wieder eingreifen können. Der Rest des Schlachtzugs muss darauf achten, die Aufmerksamkeit von Kurinnaxx nicht auf sich zu lenken.

Die Sandfallen, die Kurinnaxx zufällig auslöst, verursachen vernachlässigbaren Naturschaden, lassen den betroffenen Spieler aber für 20 Sekunden verstummen. Die Fallen explodieren sehr schnell, deshalb ist es sehr schwierig, diesen Sandlöchern zu entkommen. Das macht es umso wichtiger, dass sich die Gruppe gut im Raum verteilt. Sollte eine Sandfalle beim Haupttank entstehen, muss sofort ein anderer Krieger Kurinnaxx übernehmen.

GENERAL RAJAXX (KARTENPOSITION 2)

Rajaxx ist nach dem Endgegner der zweitschwierigste Kontrahent. Die Gruppe kann sich die Aufgabe erleichtern, indem sie die fünf NPCs am Leben hält, die im Gefecht Unterstützung liefern. Vor allem Leutnant General Andorov erweist sich als wertvoller Mitstreiter, wenn er regelmäßig verarztet wird. Der Kampf beginnt, sobald man Andorov anspricht. Da sich die NPCs sofort auf die Ungeheuer stürzen, ist es ratsam, Heiler abzustellen, die sich ausschließlich um die NPCs kümmern.

Der folgende Bossfight besteht aus zwei Phasen. In der ersten bekommt es der Schlachtzug mit sieben Monsterwellen zu tun. Es rücken kleine, fliegende Mobs an, die sehr großen Schaden austeilen, und größere, laufende Monster, die weniger stark zuschlagen. Hexenmeister und Priester versuchen, möglichst viele dieser Gegner durch Flächen-Furchtzauber zu verwirren und aus dem Kampfgeschehen zu entfernen, den Rest übernehmen die Krieger und Druiden, die geheilt werden müssen. Zuerst konzentriert sich der Raid auf die fliegenden Gegner. Sofern der Ruf beim Zirkel des Cenarius mindestens auf freundlich steht, sorgt General Andorov für eine Welle der Heilung von 200 Lebenspunkten in drei Sekunden.

Da nach der siebten Welle General Rajaxx erscheint, sollten Druiden den letzten Mob so lange immer wieder einwurzeln, bis der Rest des Schlachtzuges vollkommen regeneriert hat. Rajaxx verteidigt sich mit Rückstößen (Donnerknall), die nicht nur eine Menge Schaden anrichten, sondern auch Angreifer wegschleudern. Um diesen Effekt zu minimieren, stellt sich die Gruppe am besten mit dem Rücken zur Mauer auf. Solange General Andorov noch unter den Lebenden weilt, verarztet er weiterhin Verwundete. Sollte er allerdings das Zeitliche segnen, muss sich die Gruppe selbst auf Heilzauber konzentrieren. Ein Rückstoß bedeutet immer auch, dass die Aggro von Rajaxx wieder zurückgesetzt wird. Deshalb hier immer kurz darauf warten, bis die Tanks wieder am Boss sind. Andorov wird von der Attacke zwar nicht zurückgeworfen, nimmt aber trotzdem Schaden. Wenn er regelmäßig geheilt wird, kann er also konstant tanken.

Moam (Kartenposition 3)

Nach dem Sieg tritt die Raidgruppe durch das Tor und hält sich rechts. Jäger, Hexenmeister und Priester saugen den folgenden Obsidian-Zerstörern Mana ab, bevor die so viel Energie verschlungen haben, dass sie ihre Arkane Explosion auslösen können. Die beste Taktik gegen die folgenden Käfer: Kämpfer und Paladine stürzen sich in den Nahkampf, während der Rest der Party die Angriffe nacheinander auf einzelne Gegner konzentriert. Anschließend bekommt es der Raid mit Fleischjägern zu tun. Die sind zwar taktisch nicht besonders anspruchsvoll (einfach möglichst schnell umlegen), saugen allerdings immer wieder den Spieler mit dem höchsten Platz auf der Aggroliste in sich hinein und halten diesen gefangen. Solange die Opfer ständig geheilt werden, werden sie von den Fleischjägern nach gewisser Zeit wieder ausgespuckt. Am westlichen Rand der Instanz geht es zu Moam.

Moam ist eine Art Riesenvariante der Obsidian-Zerstörer, mit denen es die Gruppe zuvor zu tun bekommen hat. Die Bestie zieht den Spielern in der Gruppe während des gesamten Kampfes Mana ab, um einen Megaspruch (Arkane Eruption) aufzubauen, der 5.000 Schadenspunkte verursacht und die Gruppe zurückwirft. Damit Moam nicht 100 Prozent Mana erreicht, konzentrieren sich Hexenmeister und Priester darauf, dem Biest Mana abzusaugen, Jäger verwenden Vipernstich. Die Ersatzheiler halten derweil den Tank am Leben, Magier sprechen Schadenszauber.

Nach 90 Sekunden Kampf verwandelt sich Moam zu Stein und ruft drei Manateufel herbei. Falls drei Hexer anwesend sind, sollten diese die Teufel verbannen, ansonsten kümmert sich die Gruppe um die Schergen. Danach machen Sie sich sofort wieder daran, Moam Mana abzusaugen und auf das Monster einzudreschen, da es auch in der Steinform Energie regeneriert und nach weiteren 90 Sekunden wieder aus der Starre erwacht. Nach Moams Ableben sind etwaige verbannte Teufel an der Reihe.

Buru der Verschlinger (Kartenposition 4)

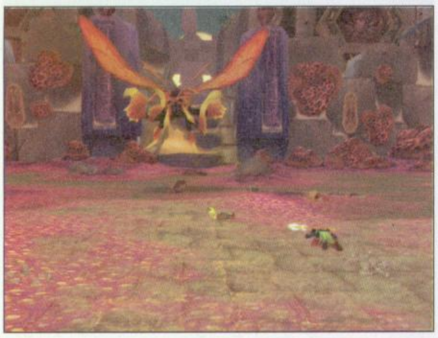
Jetzt geht es zurück zur Kreuzung und Richtung Osten. Nach einigen Insektenpacks springt der Raid über ein hervorstehendes Rohr in den darunter liegenden See. Hier wartet Buru der Verschlinger auf den Schlachtzug. Buru folgt einem zufällig ausgewählten Spieler langsam, aber stetig. Dieser muss ihn zu den Eiern am Rande des Sees locken. Die Party kann Buru nämlich nur verwunden, indem sie ein Ei aufschlägt, wenn Buru gerade darüber steht. Dafür kassiert das Biest 45.000 Punkte Schaden und sucht sich ein neues Opfer. Außerdem schlüpft ein Jungtier. Am besten wird ein Teil der Gruppe abgestellt, der sich ausschließlich um die Jungtiere kümmert, während der andere Teil des Raids die Eier so weit beschädigt, dass wenige Schläge genügen, wenn Buru darüber steht. Es empfiehlt sich, dabei im Uhrzeigersinn vorzugehen.

Wenn Burus Lebensenergie die 20-Prozent-Marke erreicht hat, platzt sein Panzer auf und macht ihn für herkömmliche Attacken verwundbar. Der Übergang ist kritisch, die gesamte Gruppe muss sich jetzt um Buru scharen. Alle Klassen mit Flächen-Furchtzaubern sollten diese nutzen, um die ständig erscheinenden Jungtiere auf Distanz zu halten. Dem Rest des Schlachtzugs bleiben etwa 30 Sekunden, um Buru zu Boden zu schicken. Buru belegt alle Charaktere währenddessen mit einem Fluch (Schleichende Seuche), der etwa alle zwei Sekunden 80 Gesundheitspunkte Schaden verursacht. Dieser Fluch kann nicht kuriert werden, sich aber bis zu 20 Mal auf jeden Charakter stapeln, sodass jeder schon nach kurzer Zeit sehr hohen Schaden nimmt. Deswegen sollte Buru möglichst schnell getötet werden.

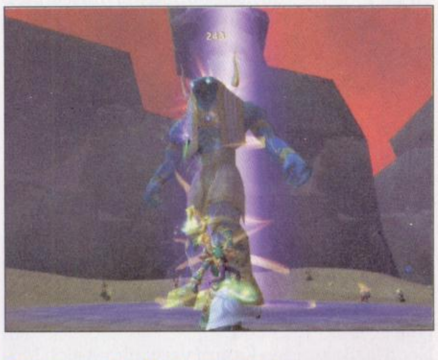
Nach seinem Ableben geht es den Hang hoch, wo neue Insekten auf die Party warten. Da für diese in aller Regel nicht ausreichend Krieger vorhanden sind, müssen auch Druiden in Bärform in den Clinch gehen. Da die Monster eine Verstummen-Fähigkeit haben, sollte sich der restliche Raid in ausreichendem Abstand zu den Tanks halten.

AYAMISS DER JÄGER (KARTENPOSITION 5)

Wenn sich der Raid durch die Monster im Gang geschlagen hat, steht er im Areal von Ayamiss der Jäger, der hoch oben durch die Lüfte kreist. Während des Kampfes wird immer wieder ein zufällig ausgewählter Spieler auf den Altar portiert. Der Rest der Gruppe säubert das Versteck von allen Gegnern, die Larven eingeschlossen. Die werden von Schurken und Kriegern schnellstmöglich vor dem Altar abgefangen. Falls eine durchkommen sollte, erscheint dort eine Elite-Wespe.



In der ersten Phase muss ein Jäger mit hohem Naturwiderstand die Aggro bekommen, damit die Debuffs keine allzu verheerende Wirkung haben. Magier können mit Eisblock, Jäger mit Tot stellen ihre Aggro reduzieren beziehungsweise vollständig zurücksetzen und so aus Ayamiss' Fokus entkommen und die Debuffs abklingen lassen. Alle 30 Sekunden erhält der Raid durch ein Gift 1.000 Punkte Naturschaden, den aber jeder selbständig bandagieren kann. Von Zeit zu Zeit erscheinen zahlreiche Mini-Wespen, die am besten mit Flächenzaubern eliminiert werden. Sobald Ayamiss nur noch 70 Prozent Lebenspunkte hat, geht er zum Landeanflug über, und die komplette Aggro wird zurückgesetzt. Ein Tank übernimmt jetzt die Aufgabe des Jägers. Die Gruppe konzentriert sich jetzt darauf, Ayamiss zuzusetzen, muss allerdings weiterhin den Altar überwachen und gelegentlich die Wespenwellen abwehren. Giftschaden droht in der zweiten Phase glücklicherweise nicht.



OSSIRIAN DER NARBENLOSE (KARTENPOSITION 6)

Nach Ayamiss' Ableben geht's die Treppe hoch zum Endboss der Ruinen von Ahn'Qiraj. Vorher sind allerdings noch acht Anubisath Wächter zu erledigen – und die sind beinahe eine größere Herausforderung als der Obermotz selbst. Am besten lockt ein Jäger die Jungs mit seinem Tier am Treppenabsatz an. Die Wächter bringen unterschiedliche Fähigkeiten mit. Entweder einen Meteor, Schattenblitz mit Flächenschaden, Betäubung oder Fluch. Der Schaden verteilt sich auf die gesamte Gruppe, deswegen ist es wichtig, beisammen zu stehen. Wenn ein Spieler verflucht wird, muss er sich von der Mannschaft weg bewegen, aber unbedingt weiterhin geheilt werden. Außerdem rufen die Wächter Kreaturen herbei, die zunächst per Furcht vertrieben werden sollten. Sie verschwinden nach gewisser Zeit. Sobald die Wächter am Boden liegen, trifft sich der Schlachtzug in der Mitte des großen Raumes, frischt Stärkungszauber auf und regeneriert.

Ring frei zum Kampf gegen Ossirian! Die Schlacht läuft prinzipiell so ab: Ein Schurke zieht mit seinem epischen Reittier den Endgegner an, während ein zweiter sich auf die Suche nach den Kristallen begibt, die beim Anlocken überall im Areal auftauchen. Ein Teil des Raids bleibt bei Ossirian, ein anderer läuft voraus und wartet an den Kristallen, um sie zu aktivieren, den Obermotz zu verdreschen und sich zu heilen. Das geht so lange – am Besten im Uhrzeigersinn – bis der Halbgott schließlich aus den Latschen kippt.

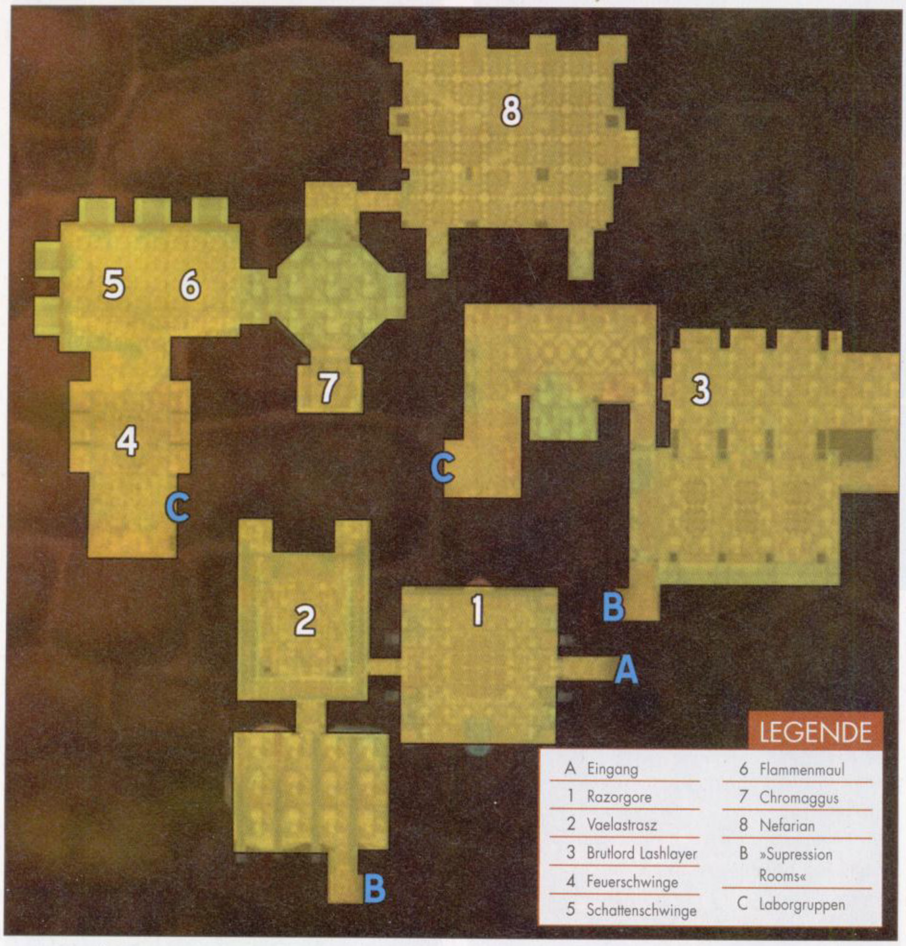
Im Detail: An den Kristallen bekommt Ossirian einen Schwächungszauber aufgebrummt. Dadurch verlässt er den so genannten Supreme Modus, in dem er sonst einen Spieler mühelos mit einem einzigen Schlag umhauen kann. Weil Ossirian nach 45 Sekunden wieder in den Metzelmodus zurückkehrt, müssen Kristallsuche, Anlocken und Aktivieren ständig im Akkord wiederholt werden. Gleichzeitig droht Gefahr von den Wirbelstürmen, die im Areal umherstreifen, und einen Spieler bei Kontakt sofort töten. Ebenfalls gefährlich sind Ossirians Fluch der Sprachen und eine Rückstoß-Attacke, die sich auf den gesamten Raid legen. Das Timing ist entscheidend. Auf keinen Fall darf ein Spieler Ossirians Wut auf sich lenken, der weiter vom nächsten Kristall entfernt ist, als der Endgegner selbst. Immer daran denken, die Kristalle wenige Sekunden zu aktivieren, bevor der Boss eintrifft, da die Aktivierung gewisse Zeit braucht. Keine Sorge: Ossirian ist mit etwas Geduld und viel Routine zu schaffen.

David Bergmann

PECHSCHWINGENHORT (60)

VIDEO

Hier wacht der Drache Nefarius über wertvolle Schätze – unter anderem über die zweiten epischen Klassensets. Wie Sie ihn und seine Schergen besiegen, erfahren Sie in unserem umfangreichen Strategie-Guide.



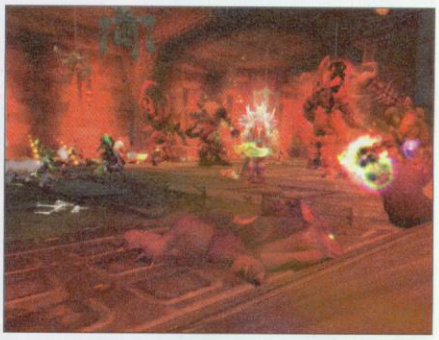
Genau wie der Geschmolzene Kern ist der Pechschwingenhort für 40 Spieler ausgelegt. Genau wie im Geschmolzenen Kern ist Feuerresistenz bei vielen Bosskämpfen extrem wichtig. Außerdem finden in dieser Instanz die ersten Bosskämpfe statt, die extrem Aggrosensitiv ablaufen. Bei denen es also darauf ankommt, dass gerade Magier und Hexenmeister vorsichtig sein müssen. Verliert der Main Tank einmal die Aggro, sind die meisten Kämpfe im Pechschwingenhort schon verloren.

Die 40 Spieler des Raids sollten ausreichend mit Heil- und Manatränken, Bandagen und Kleingeld für Reparaturen ausgestattet sein. Eine ausgewogene Mischung der Klassen hat sich bewährt, in etwa fünf Spieler aus jeder Klasse ist ein guter Wert. Ausnahmen bilden die Kämpfe gegen Vaelastrasz (je mehr Priester, desto besser) und Nefarian (sechs Krieger sind ideal). Sofern Sie Zugang zu Fläschchen der Titanen haben, packen Sie einige davon ein. Manche der Bosse wie etwa der Brutlord schlagen sehr kräftig zu. Jedes bisschen mehr an Lebensenergie für den Main Tank hilft hier.

Trash-Mobs

Nach dem Tod von Vaelastraz begegnen Sie zwei Gruppen von Drachkins. Der Captain eines Packs gibt seinen Untergebenen eine Aura und sollte außer Sichtweite der anderen Drachkins getankt und als erstes getötet werden. Die Drachenbrut genannten Gegner stürmen während des Kampfes auf Spieler zu und werfen diese zurück. Achten Sie darauf, nicht in weitere Gegner geschubst zu werden. Töten sie diese nach dem Captain. Die kleinen Wyrmkins der Todeskrallen haben einen Flächenzauber, der Feuerschaden verursacht. Die sollten zuletzt getötet und bis dahin von jeweils zwei Druiden eingeschläfert werden.

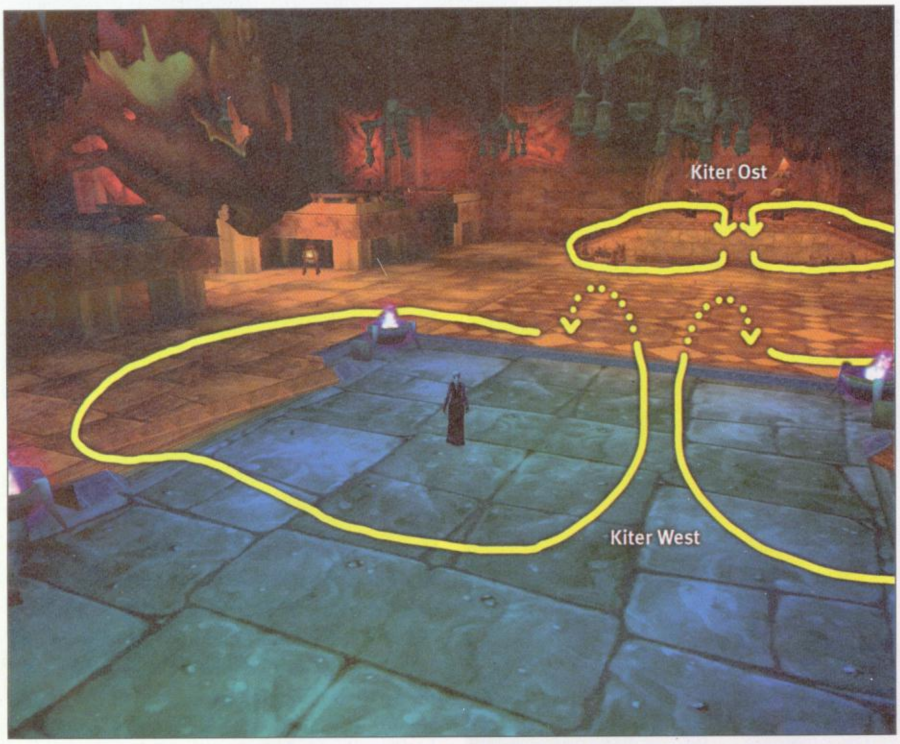
Die nächste Hürde stellt sich Ihnen zwischen dem Brutlord und Feuerschwinge: Laborgruppen. Diese bestehen aus zwei Hexenmeistern, Goblin-Technikern und Aufsehern der Todeskrallen oder Zauberbindern. Hexenmeister besitzen einen starken Feuerregen und Schattenblitze, sowie die Fähigkeit, Dämonen herbeizurufen. Töten Sie die Hexenmeister unbedingt zuerst. Techniker besitzen Bomben, die sie gerne gegen Spieler einsetzen.



Krieger können durch die Fähigkeit Spott kurzzeitig die Kontrolle über die Techniker behalten, Magier und Hexenmeister sollten die Techniker dann nach dem Tod der gegnerischen Hexenmeister angreifen. Den Bomben können Sie mit etwas Glück ausweichen, wenn Sie in Bewegung bleiben. Zauberbinder verwandeln Spieler in Schafe und lösen einen Feuer-Flächenschaden aus; sie sind immun gegen Magie. Schurken und Nahkämpfer sollten mit Jägern die Zauberbinder angreifen. Druiden sind gute Tanks, da sie gegen die Verwandlung immun sind. Aufseher sind jeweils besonders anfällig gegen eine der fünf Magieschulen.

Wyrmwachen sind wie die Aufseher verwundbar gegen eine Magieschule. Sie verfügen jeweils über eine Spezialfähigkeit, die diesen Nachteil ausgleicht, die so genannten Brood Powers. Rot ist ein Feuer-DoT, der über fünf Sekunden 1.000 Schadenspunkte verursacht und sich steigern kann. Grün betäubt den Tank für sechs Sekunden. Blau verlangsamt die Angriffsgeschwindigkeit um 50 Prozent, zieht 800 Lebens- und 2.000 Manapunkte ab. Schwarz ist ein simpler Feuerangriff. Bronze reduziert die Angriffsgeschwindigkeit um 25 Prozent, die Zaubergeschwindigkeit um 50 Prozent, und der tankende Krieger attackiert den Raid. Töten Sie die Wyrmwachen schnell. Es ist, gerade bei grüner Brood Power, ratsam, zwei Krieger auf einen Gegner anzusetzen.

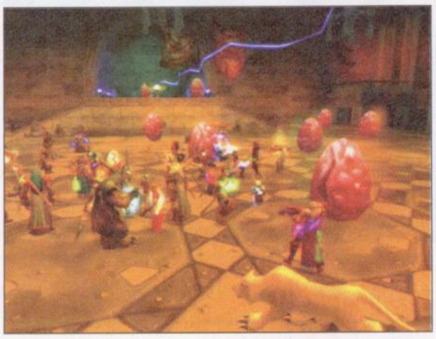
RAZORGORE DER UNGEZÄHMTE



Der erste Gegner in Nefarions Instanz ist Razorgore der Ungezähmte. Er wird von Orcs mit Hilfe eines magischen Gerätes kontrolliert. Sobald die Spieler den ersten Gegner attackieren, beginnt der Kampf: Die Orcs verlieren die Kontrolle über Razorgore und bekämpfen sich gegenseitig. Dabei strömen immer mehr Orc-Zauberer, -Krieger und Drachen in den Raum. Die Zauberer verfügen über die Sprüche Feuerball, Arkane Geschosse und Arkane Explosion. Die Drachen sind starke Nahkämpfer. Ohne das Eingreifen durch die Spieler verliert Razorgore schnell an Lebenspunkten und zerstört vor seinem Tod die Eier, welche im ganzen Raum verteilt sind, und alle Spieler und Monster. Um Razorgore zu besiegen, müssen diese Eier zerstört werden, bevor er direkt angegriffen wird. Diese können allerdings nur von Razorgore selbst angegriffen werden.

KAMPFABLAUF

Ziel dieser Strategie ist, in Phase 1 lange genug die Kontrolle über die hereinströmenden Gegnermassen zu behalten, um mit Razorgore selbst alle Eier zu vernichten. Phase 2 ist dann ein normaler, direkter Bosskampf.



ERSTE PHASE

Zwei Krieger haben die Aufgabe, auf dem rechten und linken Podest die Drachen zu kiten. Diese Krieger und jeweils zwei Heiler sind in Gruppe 1 und 2 des Raids. Eine weitere Person übernimmt die Kontrolle über Razorgore. Der Rest des Raids wird auf die vier Ecken verteilt. Die Gruppen 1 und 5 sind für den Nordeingang zuständig, die Gruppen 2 und 6 für den Östlichen, die Gruppen 3 und 7 für den Südeingang, die Gruppen 4 und 8 für den westlichen Eingang. Verteilen Sie Heiler, Tanks und DPS-Klassen gleichmäßig. Jeweils ein Schurke pro Ecke ist Angriffskoordinator, sein Ziel soll möglichst schnell sterben. Weisen Sie jeweils eine Person in den Gruppen 3 und 4 den Gruppen 1 oder 2 zu, um die Tatsache auszugleichen, dass die Krieger und ihre Heiler dort einen Platz einnehmen. Es ist gut, den Nahkampfgruppen einen Druiden mit der Fähigkeit Rudelführer oder einen Jäger mit der Aura des Volltreffers zu geben. Ebenfalls ratsam ist es, Moonkins in Gruppen mit Zauberern zu bewegen und Kriegern einen Hexenmeister mit Wichtel an die Seite zu stellen.

Nachdem ein Jäger die Orcs auf sich aufmerksam gemacht hat, übernimmt jemand die Kontrolle über Razorgore und startet sofort mit der Zerstörung der Eier. Die Eizerstörungsattacke hat eine zehnsekündige Abklingphase, die am Besten dazu verwendet wird, das nächste Ei zu finden. Das letzte Ei sollte wenn möglich weit weg vom kontrollierenden Charakter sein. Es erfordert einiges an Übung, einen perfekten Pfad und Rhythmus hinzubekommen.

Der übrige Teil des Raids nimmt sich zunächst die Orcs vor und begibt sich danach so schnell wie möglich in die Ecken.

Die Orc-Zauberer werden zuerst getötet, gefolgt von den Kriegern. Es ist wichtig, dass keiner entkommt und den Kontrollierenden oder die Kiter angreift. Die Heiler der Eck-Gruppen sollten die Kiter aus den Gruppen eins und zwei nicht heilen, um die Aufmerksamkeit der Drachen nicht auf sich zu ziehen.

Drachen werden von den Eckgruppen ignoriert. In Notfall können Druiden sie einschläfern, um den Kriegern Zeit zu geben, sie einzusammeln. Die zwei Krieger haben die alleinige Aufgabe, alle Drachen auf sich zu ziehen und sie über die Podeste zu führen. Dabei hilft es, vom Podest in Richtung des Mittelpunktes des Raumes zu springen. Die Drachen können nicht folgen und müssen den längeren Weg herum nehmen. Je nachdem, welche Richtung sie einschlagen, sollte der Krieger versuchen, möglichst von den Drachen weg zu bleiben. Die Krieger sollten nur geringen Schaden nehmen.

Zweite Phase

Ist das letzte Ei zerstört, verliert das Kontrollgerät seine Energie. Razorgore stürmt auf den Spieler zu, der ihn kontrolliert hat. Dieser entfernt sich vom Raid und stirbt. Zwei Krieger mit hoher Feuerresistenz tanken Razorgore. Dies ist nötig, da er mit der Feuersbrunst sein Ziel kurzzeitig in Panik versetzt. Razorgore sucht dann ein neues Ziel. Außerdem ist er immun gegen Beschimpfungen: Wenn ein Nicht-Krieger von ihm angegriffen wird, ist es schwer, ihn unter Kontrolle zu bringen. Deshalb sollte der Raid wenig Schaden machen, denn die Tanks sind in ihren Möglichkeiten, Razorgore auf sich zu ziehen, sehr eingeschränkt. Eine weitere Fähigkeit ist eine Feuerballsalve, die Razorgore auf den Raid feuert. Sie macht nur wenig Schaden und stellt die Heiler vor keine Probleme. Diese Phase ist wesentlich leichter als die erste, sofern die Krieger die Aggro behalten.

VAELASTRASZ

Der zweite Gegner im Pechschwingenhort ist Vaelastrasz. Er wurde von Nefarian korrumpiert und versucht dennoch, den Spielern zu helfen. Sobald jemand mit ihm spricht, wird er nach einem langen Monolog den Raid mit dem Buff »Essenz des Roten« ausstatten, der nahezu unlimitierte Energie, Wut oder Mana gibt – aber nur für drei Minuten.

Seine Spezialattacken sind ein Feueratem, ein Spalt-Angriff, Schwanzpeitschen und eine Feuernova. Außerdem verleiht er in regelmäßigen Abständen jeweils zwei Mana-Nutzern und einem Tank den Debuff »Brennendes Adrenalin«. Durch diesen werden alle Sprüche sofort gewirkt, sowie verursachter Schaden und Angriffskraft verdoppelt. Außerdem werden die totalen Lebenspunkte pro Sekunde um 5 Prozent verringert. Wenn man durch diesen Debuff stirbt, explodiert man und verursacht um die 5.000 Schaden an allen umstehenden Spielern. Dieser Kampf ist einer der schwierigsten in der gesamten Instanz, selbst ein kleiner Fehler kann das Ende bedeuten.

Kampfablauf

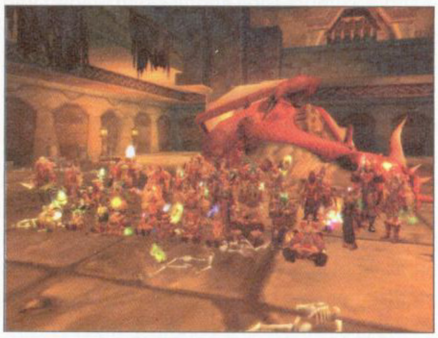
In diesem Kampf sind Krieger, Priester und Schurken von enormer Wichtigkeit. Nur durch präzises Koordinieren der Tanks und der Schurken kann man Vaelastrasz innerhalb der zur Verfügung stehenden 180 Sekunden töten, ohne dass er den Raid in Asche verwandelt. Vier bis sechs Krieger haben die Aufgabe, Vaelastrasz zu beschäftigen. Sie benötigen eine hohe Feuerresistenz und guten Schutz gegen Nahkampfangriffe. Verteilen Sie die Krieger in die Gruppen eins und zwei. Geben Sie jeder Gruppe einen Hexenmeister für den Lebensenergie-Buff des Wichtels. Füllen Sie die ersten drei Gruppen mit Heilern (bevorzugt Paladine oder Schamane für ihre Aura/Totems), deren alleinige Aufgabe es ist, den Main Tank am Leben zu halten. Die Heiler in Gruppe vier sollten die Nicht-Krieger in den ersten drei Gruppen am Leben halten. Geben Sie den verbleibenden Gruppen jeweils einen Priester, der den Flächenangriff mit Gebet der Heilung oder der Heiligen Nova heilen kann. Gruppieren Sie die restlichen Klassen möglichst geordnet nach Nah- und Fernkämpfern, da Gruppenheilung von Priestern in der Reichweite eingeschränkt ist.

Der erste Krieger positioniert sich auf dem Thron, die übrigen zur Rechten von Vaelastrasz. Die Heiler des Main Tanks stehen rechts neben dem Eingang. Ebenso die Schurken, welche ihre Position an der rechten Seite des Drachen einnehmen, nachdem der Kampf startet. Dabei ist es wichtig, sowohl von seiner Spalt-Attacke mit den Vorderbeinen, als auch von seinem Schwanz weit entfernt zu sein. Die Fernkämpfer stehen auf der Nordseite des Pfeilers direkt am Eingang. Die Ausnahme bilden Hexenmeister, die für den Wichtel-Buff der Krieger zuständig sind. Priester stehen bei ihren Gruppen.

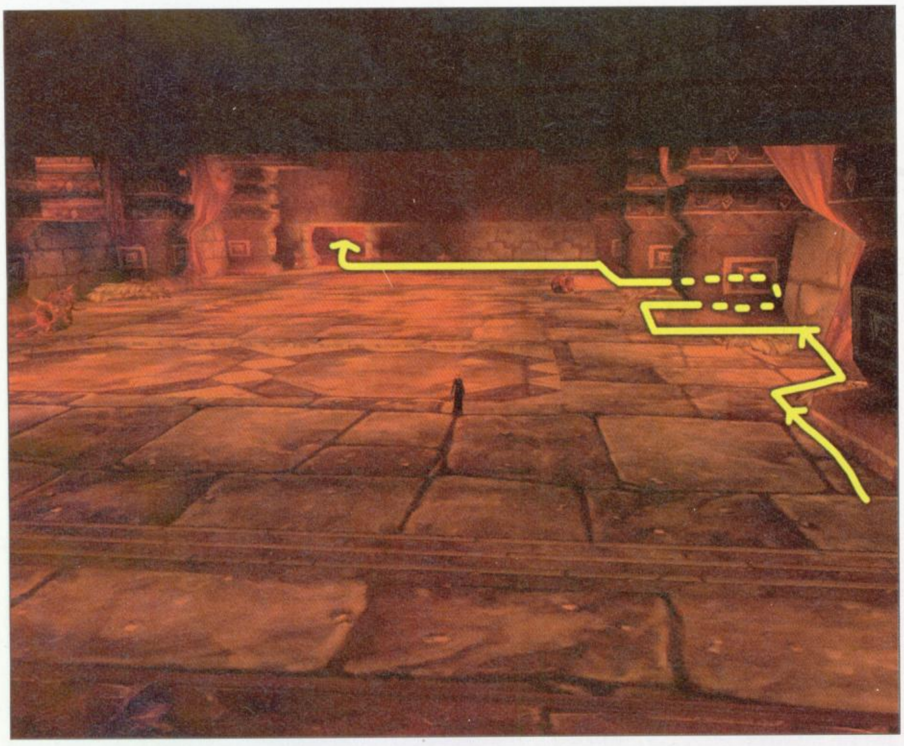
Der Kampf beginnt mit dem Angriff des ersten Kriegers. Vaelastrasz teilt enormen Schaden aus, sofortige Heilung ist also notwendig. Nachdem der Krieger dem Boss die Fähigkeit Zerreißen aufgelegt hat, tut der nächste Krieger es ihm gleich. Es ist wichtig, dass alle Krieger

dabei eine Reihenfolge einhalten, damit die Heiler wissen, wer nach einer Übernahme ihre Aufmerksamkeit benötigt. Dies benötigt viel Übung, da das Aufbauen der Aggro von vielen Faktoren beeinflusst wird. Wenn alle Krieger ihre Startsequenz abgeschlossen haben, startet der restliche Raid. Jeder Mana-Nutzer, der Brennendes Adrenalin erhält, begibt sich sofort zu seinem Sterbeplatz und nützt die verbleibende Zeit für maximalen Schaden. Wenn ein Krieger Brennendes Adrenalin erhält, muss sein Nachfolger sofort sein ganzes Arsenal an Angriffen einsetzen, um viel Aggro aufzubauen. Gleichzeitig bewegt er sich zur Tank-Position. Der alte Krieger entfernt sich seitlich, um durch seinen Tod seinen Nachfolger nicht zu gefährden. Die Heiler konzentrieren sich sofort auf den neuen Krieger. Spieler mit Fähigkeiten, die Aggro zurücksetzen, sollten diese bei den Übergängen einsetzen. Sobald die Lebenspunkte des Drachen unter 20 Prozent fallen, können Krieger auch die Fähigkeit Hinrichten verwenden.

In diesem Kampf ist Aggro-Kontrolle für Schurken und Krieger von extremer Wichtigkeit. Es erfordert einiges an Übung, diesen Kampf zu bewältigen. Ein übereifriger Schurke, Krieger oder Heiler kann Vaelastrasz dazu veranlassen, sich zu drehen – und so den Raid zu töten.

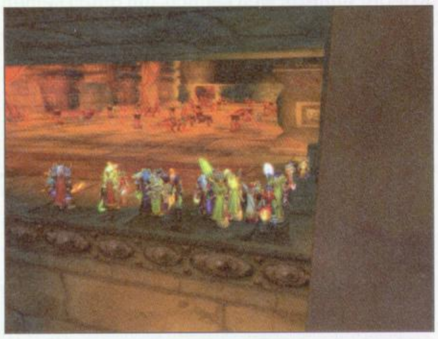


BRUTLORD LASHLAYER



Der dritte Boss im Pechschwingenhort ist Brutlord Lashlayer. Er selbst ist nicht annähernd so gefährlich wie Vaelastrasz. Problematisch ist es, ihn zu erreichen. Der Weg zu ihm führt über die zwei Etagen der »Supression Rooms«. Die sind angefüllt mit Drachenwelpen verschiedener Farben, Orcs und Drachen.

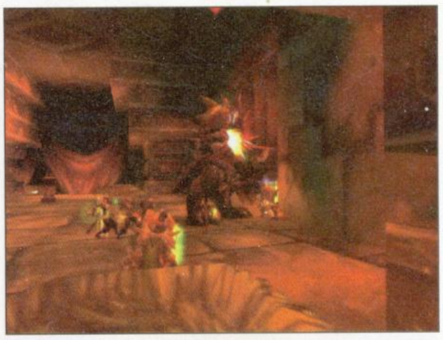
Der Brutlord selbst beherrscht den Tödlichen Stoß, hat eine Feuernova und stößt Spieler zurück und reduziert dabei deren Aggro.



KAMPFABLAUF

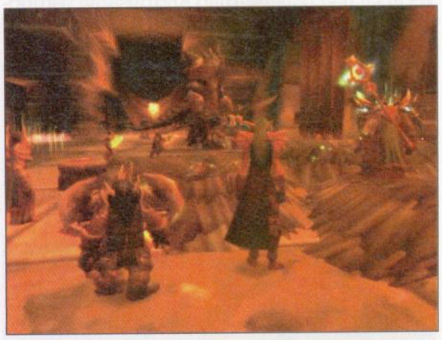
Für die »Suppression Rooms« sind Magier und Hexenmeister wegen ihres Flächenschadens besonders wichtig und sollten von den Heilern unbedingt am Leben gehalten werden. Für den Boss selbst sind mindestens drei Krieger nötig, jeder zusätzliche Tank macht den Kampf allerdings etwas einfacher. Alle Krieger sollten über knapp 10.000 Lebenspunkte verfügen, um die sehr starken Angriffe des Brutlords überhaupt überstehen zu können; Fläschchen der Titanen sind dabei sehr hilfreich. Schurken und Jäger sind bei diesem Kampf für den Hauptteil des Schadens zuständig, da die anderen Klassen über keine Fähigkeiten verfügen, ihre Aggro zu reduzieren.

Zu Brutlord Lashlayer gelangen Sie am Besten entlang der rechten Wand, da Sie dort nicht Gefahr laufen, Gegner aus dem anderen Stockwerk zu pullen. Da die Respawnzeit der Welpen sehr kurz ist, muss der Raid immer in Bewegung bleiben. Überall verteilte Fallen verlangsamen die Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit enorm, sie müssen deshalb sofort von Schurken entschärft werden. Es ist hilfreich, einen Schurken als Vorhut und einen als Nachhut zu definieren, sodass eine Falle niemals länger als ein paar Sekunden aktiv bleibt. Die Welpen können mit Flächenzaubern sehr schnell und effektiv getötet werden. Es ist aber wichtig, dass die Heiler ein Auge auf die Lebensbalken der Kämpfer haben. Da die Drachen einen Feuer-DoT wirken, sollten sich ausschließlich Nahkämpfer in ihrer unmittelbaren Nähe aufhalten. Die Orcs bewegen sich in Dreiergruppen durch die Räume, sie können einfach getankt und getötet werden. Die wichtigste Grundregel in den »Suppression Rooms« ist: Bleiben Sie zusammen und nie zu lange am gleichen Ort stehen.



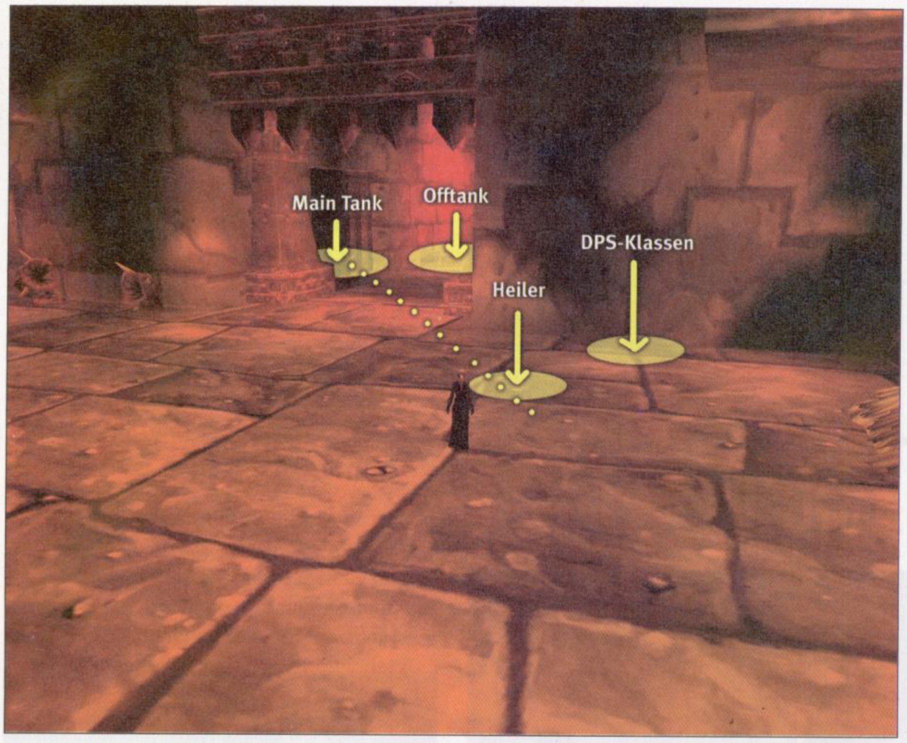
Beim Brutlord angekommen, bleibt ausreichend Zeit für die Regeneration von Lebensenergie und Mana und für Buffs. Auf Seiten der Allianz ist der Segen der Rettung für diesen Kampf enorm wichtig. Krieger sollten jeden verfügbaren Lebensenergie-Buff bekommen. Ein Paladin mit Gottesschild oder ein Krieger greift zuerst an. Getankt wird der Brutlord mit dem Rücken zum großen Tor, um den Rückstoß-Effekt zu mindern. Die Krieger versuchen während des gesamten Kampfes, so viel Aggro wie möglich aufzubauen.

Besonders Magier und Hexenmeister müssen sich hier zurückhalten. Jedes Mittel, um Aggro zu reduzieren (Arkanes Feingefühl oder die Set-Boni der Netherwind- und Nemesis-Klassensets etwa), ist hier Gold wert. Sollte doch jemand die Aufmerksamkeit des Bosses erhalten, ist die einzige Möglichkeit, den Raid nicht zu gefährden, der Tod. Der Betroffene sollte sich also sofort zu den Tanks begeben.



Heiler müssen ihre absolute Aufmerksamkeit auf die Krieger legen, denn der Brutlord hat einige sehr starke Attacken auf Lager. Schlimmer ist aber die Tatsache, dass die Krieger nicht nur großen Schaden einstecken müssen, sondern vor allem unregelmäßigen. Seien Sie also auf unangenehme Schadensspitzen vorbereitet. Durch die Rückstoß-Attacke des Brutlords und den damit verbundenen Aggro-Verlust kann der Main Tank innerhalb von Sekundenbruchteilen wechseln. Heiler sollten deshalb ein Macro mit dem Befehl »/assist Brutlord Lashlayer« griffbereit haben, oder aber mit Druck auf F schnell ihr Ziel wechseln.

FEUERSCHWINGE



Der Main Tank positioniert sich in der linken Ecke gleich hinter dem Tor. Der Offtank steht um 90 Grad versetzt vor der Zentrifuge. Die Heiler versuchen, Sichtkontakt mit dem Boss zu vermeiden, aber die Krieger im Blickfeld zu halten. Die anderen Klassen stehen außerhalb des Einflussbereiches von Feuerschwinge; sie gehen im Kampf für wenige Sekunden in sein Blickfeld, um anzugeifen. Bei spätestens fünf oder sechs Debuffs sollten sie in Sicherheit sein und den Debuff abklingen lassen. Schurken können eine Position hinter Feuerschwinge einnehmen. Dort dient ein Pfeiler als Schutz.

Jetzt müssen Sie sich drei Drachen stellen. Feuerschwinge patrouilliert durch die weitere Zone. Er kann nach dem Erledigen der Trash-Mobs einfach gepullt werden. Wie alle Drachen verfügt er über die »Wing Buffet«-Attacke, die seinen Hass auf sein momentanes Ziel verringert, und es durch die Gegend schleudert. Anders als viele Bosse im Pechschwingenhort sind die Drachen nicht gegen die Fähigkeit Spott immun. Außerdem hat er den Schattenflammen-Atem, der neben direktem Schaden auch einen starken DoT auf allen Zielen hinterlässt. Dieser kann durch Tragen eines Onyxiaschuppen-Umhangs neutralisiert werden. Feuerschwinges Spezialangriff ist eine Feuernova eigentlich geringer Stärke. Sie wirkt aber einen Debuff, der den Schaden durch Feuer vervielfacht. Dieser kann sich steigern, klingt aber ab, wenn Sie sich nicht in der Sichtlinie des Bosses befinden.

Dieser Boss benötigt einen Main Tank und einen Offtank. Auf Grund des Debuffs ist eine hohe Feuerresistenz für alle empfehlenswert. Für die Tanks ist das Tragen des Onyxiaschuppen-Umhangs Pflicht.

Das Tanken von Feuerschwinge ist schwierig, da »Wing Buffet« den Krieger aus dem Sichtfeld der Heiler befördern kann. Um den Aggro-Verlust durch »Wing Buffet« zu vermeiden, muss der Offtank den Boss kurzzeitig auf sich ziehen. Wurde der Offtank zurückgestoßen, übernimmt der Main Tank wieder. Dies kann Feuerschwinges Position verändern.

Der Fokus der Heiler liegt auf den Tanks, andere Klassen können sich bandagieren. Sofern möglich, sollten Heiler die DPS-Klassen aber mit HoTs versorgen, das verkürzt die Wartezeit und somit auch die Dauer des Kampfes.

SCHATTENSCHWINGE

Der zweite Drache, Schattenschwinge, ist weit weniger gefährlich als Feuerschwinge. Da er sich aber während des Kampfes kontinuierlich heilt, dauert es länger, bis er getötet ist. Neben dem schon bekannten Wing Buffet und der Schattenflammen-Attacke verfügt Schattenschwinge über einen Debuff. Wenn der Main Tank diesen Debuff hat, heilt sich der Drache mit jeder Attacke gegen den Tank.

Kampfablauf

Für Schattenschwinge sollten mehrere Krieger als Main Tanks eingesetzt werden, sonst sind keine speziellen Klassen nötig. Besondere Resistenzkleidung brauchen Sie ebenfalls nicht, ein Onyxiaschuppen-Umhang ist jedoch wie für alle Drachen vor allem für die Krieger Pflicht.

Die Tanks verteilen sich mit Abstand zueinander in der Ecke links der Rampe, damit nur einer von Schattenschwinges Atem getroffen wird.

Ein Jäger macht Schattenschwinge auf sich aufmerksam und springt von der Plattform direkt zu den Kriegern runter. Diese übernehmen Schattenschwinge, der den Weg über Rampe nimmt. Die Krieger müssen in diesem Kampf nicht nur Wing Buffet abfangen, sie haben auch die Aufgabe, den jeweiligen Tank mit Schattenschwinges Heil-Debuff abzulösen. Aufgrund der Abklingzeit des Angriffsspruchs Spott sind hier drei Krieger nötig. Der Tödliche Stoß der Krieger reduziert die Selbstheilung des Drachen.

Der Kampf kann sehr lange dauern, falls Schattenschwinge Spott widersteht und sich heilt. Dennoch sollten Zauberer, Hexenmeister und Jäger mit dem Schaden, den sie austeilen, vorsichtig sein. Wing Buffet kann den Hass auf die Krieger so weit verringern, dass Schattenschwinge sich dreht, und im schlimmsten Fall eine Schattenflamme auf den Raid zaubert.

FLAMMENMAUL

Flammenmaul ist nicht nur das letzte Mitglied des Drachen-Trios, er ist ist auch der einfachste der drei. Seine einzige Fähigkeit neben Wing Buffet und der Schattenflamme ist ein Raserei-Effekt. Wenn er unter diesem Effekt steht, trifft er alle Spieler in seinem Sichtfeld mit einem gefährlichen Flächenzauber, der Feuerschaden verursacht. Die Raserei kann allerdings ganz einfach von Jägern mit einem Einlullenden Schuss entfernt werden. Achten Sie also darauf, dass die Fernkämpfer am Leben bleiben. Dann bleibt auch der Raid am Leben.

Neben den beiden Tanks für Wing Buffet werden mehrere Jäger mit dem Einlullenden Schuss benötigt. Feuer-Resistenzkleidung ist nur nötig, wenn erwartet wird, dass der Raserei-Effekt nicht oder nicht schnell genug entfernt wird.

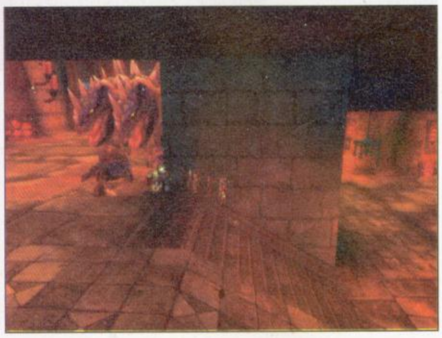
Flammenmaul wird wie Schattenschwinge gepullt und am selben Ort getankt. Es ist wichtig, dass sich die Jäger nicht zu sehr darauf konzentrieren, Schaden zu machen, da der Einlullende Schuss regelmäßig abgefeuert werden muss. Vergessen Sie das, bringen Sie mit Ihrem Übereifer den kompletten Raid in Gefahr.

CHROMAGGUS

Chromaggus ist der vorletzte Gegner im Pechschwingenhort. Er ähnelt den Kernhunden aus dem Geschmolzenen Kern, hat aber einige spezielle Fähigkeiten, die ihn zu einem würdigen und sehr gefährlichen Gegner machen. Chromaggus hat jeweils zwei von fünf Atem, die jeden in seinem Sichtfeld treffen. Er setzt sie in regelmäßigen Abständen abwechselnd ein, daher ist ein Addon für entsprechende Warnungen hier enorm hilfreich.

Außerdem hat Chromaggus fünf Debuffs, die alle Kämpfer treffen, und schnell entfernt werden müssen. Sollte ein unglücklicher Spieler alle fünf Debuffs zur selben Zeit tragen, wird er in einen Drakoniden verwandelt und hilft in dieser Form dem übergroßen Hund noch dabei, den Raid zu bekämpfen.

Chromaggus ist abwechselnd verwundbar gegen eines der fünf Elemente, und nimmt bei Angriffen mit den richtigen Zaubern den doppelten Schaden. Dieses Element wechselt sehr oft. Es ist hilfreich, für jedes Element einen Spieler zu haben, der Chromaggus' Verwundbarkeit testet und an den Raid meldet, damit entsprechend reagiert werden kann.



Debuffs

»Brood Affliction: Black« ist ein Fluch und verstärkt Feuerschäden um 100 Prozent. »Brood Affliction: Blue« ist ein magischer Effekt und verringert die Bewegungsgeschwindigkeit des Raids um 70 Prozent, die Zaubergeschwindigkeit um 50 Prozent und stiehlt 50 Mana pro Sekunde. »Brood Affliction: Bronze« versteinert die Kämpfer unregelmäßig für vier Sekunden

und hält zehn Minuten an. Dieser Effekt kann mit Stundenglassand entfernt werden. Magier können zudem Eisblock, Paladine ihren Gottesschild benutzen. »Brood Affliction: Green« ist ein Gift, reduziert Heileffekte um 50 Prozent, und zieht alle fünf Sekunden 250 Lebenspunkte

ab. »Brood Affliction: Red« ist eine Krankheit, die alle drei Sekunden 50 Schadenspunkte verursacht und Chromaggus nach dem Tod eines betroffenen Spielers heilt.

Atem

Die ersten vier Arten von Atem können durch viele Heilsprüche auf den Main Tank kompensiert werden. Alle anderen Raidmitglieder sollten nie von ihnen getroffen werden. »Corrosive Acid« verursacht alle drei Sekunden 875 bis 1.125 Schadenspunkte und reduziert Rüstungswerte um 3.938 bis 5.062. »Frost Burn« reduziert die Angriffsgeschwindigkeit um 80 Prozent und verursacht Schaden für etwa 1.400 Lebenspunkte. »Ignite Flesh« verursacht für insgesamt 45 Sekunden alle drei Sekunden 657 bis 843 Schadenspunkte. »Incinerate« verursacht 3.675 bis 4.275 Feuerschaden.

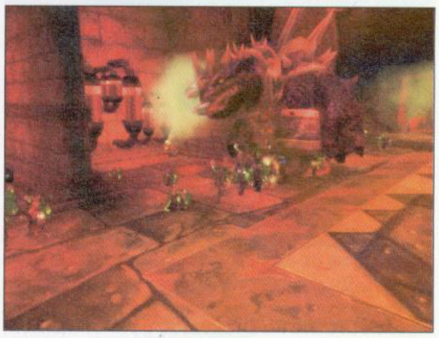
»Time Lapse« friert für sechs Sekunden alle betroffenen Spieler ein, reduziert die maximalen Lebenspunkte auf 50 Prozent und verringert die aufgebaute Aggro des Main Tanks temporär und in geringem Maße auch permanent. Dieser Atem ist der einzige, bei dem die Spieler nicht aus dem Sichtfeld von Chromaggus gehen sollten. Da der Main Tank die Aufmerksamkeit verlieren wird, bleiben nur ein Offtank und seine Heiler außerhalb der Time Lapse. Der Rest des Raids hingegen lässt sich einfrieren. Nach sechs Sekunden übernimmt wieder der Main Tank. Im Laufe des Kampfes kommt es vor, dass Chromaggus' Aufmerksamkeit nicht wechselt. In diesem Fall tauschen Main Tank und Offtank die Positionen.

Kampfablauf

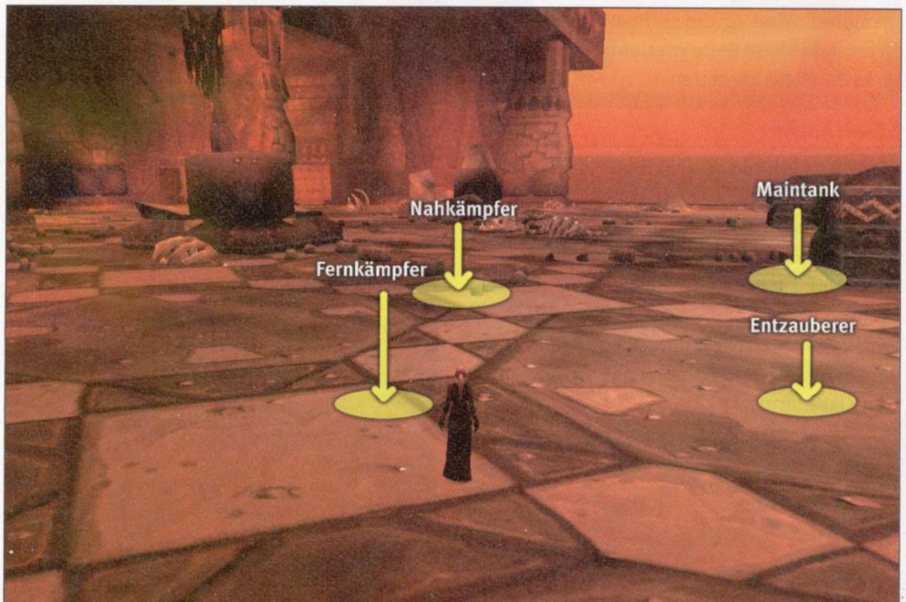
Gekämpft wird im Platz vor Schattenschwinge. Dort bieten die Kammern Schutz vor den verschiedenen Atem. Der Main Tank und seine Heiler stehen gegen Südosten an der Rampe, die zum Raum der Labor-Gruppen führt. Alle anderen Kämpfer positionieren sich im Nordwesten. Die Tank-Gruppe und die Kämpfer sollten Spieler dabeihaben, die die verschiedenen negativen Effekte entfernen können.

Zunächst sollte festgestellt werden, welche beiden Atem Chromaggus einsetzt. Wenn Time Lapse darunter ist, müssen die meisten Spieler versuchen, davon getroffen zu werden. Jedem anderen Atem müssen sie ausweichen.

Jäger müssen Chromaggus' Raserei-Effekt so schnell wie möglich mit einem Einlullenden Schuss entfernen. Magier und Hexenmeister sollten wachsam sein und ihre stärksten Angriffszauber einsetzen, wenn Chromaggus' Verwundbarkeiten wechseln.



NEFARIAN



Wir beschreiben Ihnen erst die drei Phasen, dann den Kampfablauf gegen Nefarian.

Erste Phase

Lord Nefarian, Herrscher über Blackrock, haben Sie vielleicht schon in der Oberen Blackrockspitze gesehen. Besiegen können Sie ihn aber erst im Pechschwingenhort.

Zunächst muss in Phase 1 eine Armee von Drakoniden besiegt werden. Diese strömen in Dreiergruppen aus den zwei Toren in der nordwestlichen Wand.

Chromatische Drakonide mit hohen Resistenzen gegen alle magischen Angriffe kommen aus beiden Seiten. Der Großteil der Drakonide ist jedoch einfarbig. Bei jedem Durchlauf der Instanz kommt aus jedem Eingang nur eine Sorte einfarbiger Drakonide.

Rote Drakonide besitzen eine kegelförmige Feuer-DoT-Attacke und sind sehr feuerresistent. Blaue Drakonide haben eine Attacke, die das Mana des Raids absaugt. Sie sind zudem resistent gegen Frostzauber. Grüne Drakonide machen Sie kurze Zeit unbeweglich und sind resistent gegen Naturattacken. Schwarze Drakonide verfügen über eine direkte Feuerattacke und sind resistent gegen Schatten- und Feuerzauber. Bronzene Drakonide reduzieren Attacken- und Zaubergeschwindigkeit und sind resistent gegen arkane Zauber.

Verlieren Sie den Kampf, erscheint Nefarian erst wieder nach 15 Minuten auf seinem Thron.

Zweite Phase

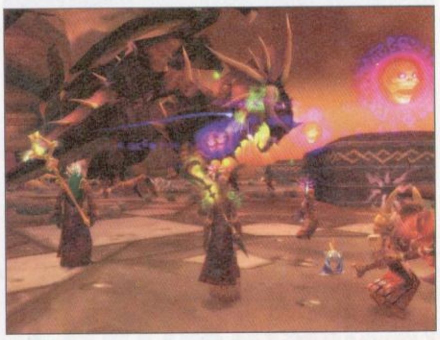
Nachdem etwa 40 Drakonide getötet wurden, landet Nefarian als Drache auf dem Balkon. Er besitzt wie die drei anderen Drachen die Schattenflammen-Attacke und setzt in kurzen Abständen einen Furchteffekt ein. Zusätzlich zaubert er einen Fluch, der den Heilzauber stark reduziert. Ein weiteres Hindernis sind Klassenrufe, mit denen er sich in regelmäßigen Abständen alle Spieler einer Klasse vorknöpft. Einige dieser Rufe sind vergleichsweise harmlos, andere können schnell das Aus bedeuten. Sie müssen hier sofort reagieren.

Die Klassenrufe finden im Abstand von etwa 30 Sekunden statt und betreffen jeweils nur eine einzige Klasse.

Die Auswirkugen: Druiden bleiben für die Dauer des Effekts in ihrer Katzenform. Die Waffen der Jäger gehen kaputt. Sie sollten vor jedem Ruf eine billige Ersatzwaffe benutzen. Magier verwandeln zufällige Mitglieder der Raidgruppe in Tiere. Eisblock entfernt diesen Effekt.

Priester sollten ein Auge auf den Tank haben, um eine Verwandlung schnell aufzuheben. Schurken werden vor Nefarian teleportiert und können sich nicht mehr bewegen. Der Main Tank kann versuchen, die Schurken durch Drehen von Nefarian zu retten. Eine weitere Möglichkeit: Wenn er nahe am Balkongeländer steht, werden Schurken hinter Nefarian portiert und sind so außer Gefahr.

Die Heilsprüche von Priestern verwandelnden sich in einen starken DoT-Effekt. Sie dürfen für die Dauer des Klassenrufs nur HoTs und Schilde benutzen. Paladine buffen Nefarian mit Segen des Schutzes. Das verhindert, dass der Main Tank mehr Aggro aufbauen kann und gefährdet den Raid.



Nahkämpfer sollten also ihre Angriffe einstellen, damit der Drache sich nicht dem Raid zuwendet. Betroffene Schamanen geben Nefarian starke Windzorn- und Feuernova-Totems. Zerstören Sie sie. Krieger bleiben in der Berserkerhaltung und nehmen 30 Prozent mehr Schaden als gewöhnlich. Hexenmeister beschwören jeweils zwei Höllenbestien. Diese haben einen Betäubungs-Effekt und machen einen geringen Flächenschaden.

Dritte Phase

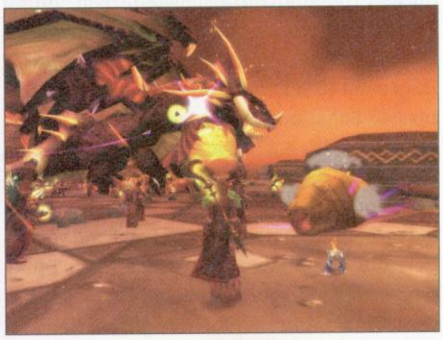
Wenn die Lebenspunkte Nefarians 20 Prozent erreichen, lässt er die in Phase 1 besiegten Drakonide als Skelette wiederauferstehen, die dann den Raid angreifen.

Kampfablauf

Für Phase 1 sind sechs Krieger hilfreich. Magier können dank ihrer vielseitigen magischen Angriffe sehr viel Schaden anrichten, obwohl einige Drakonide gegen eine ihrer Schulen immun sind. Jäger und Schurken sind effektive Kämpfer gegen chromatische Drakonide. Für Phase 2 ist es notwendig, eine gute Mischung aller Heilerklassen zu haben, da oft eine durch den Klassenruf ausfällt.

Geben Sie jeder Drakoniden-Seite drei Krieger, denn der Spruch Durchdringendes Heulen ist hilfreich, um die Drakonide benommen zu machen. Verteilen Sie Magier und Hexenmeister auf die Seite, auf der sie am wenigsten Probleme mit magischen Widerständen haben. Beachten Sie dabei auch Talente. Bestimmen Sie einen Magier oder Hexenmeister, sowie einen Schurken auf jeder Seite, der für alle anderen das Ziel markiert. So wird sichergestellt, dass die Drakonide nacheinander schnell ausgeschaltet werden.

Phase 1 beginnt, sobald jemand mit Nefarian gesprochen hat. Die Aufgabe der Krieger auf jeder Seite ist, alle Drakonide nahe beieinander zu halten. Krieger und Druiden versuchen die Kontrolle über die einfarbigen Drakonide zu behalten, denn diese laufen hin und wieder zum anderen Tor.



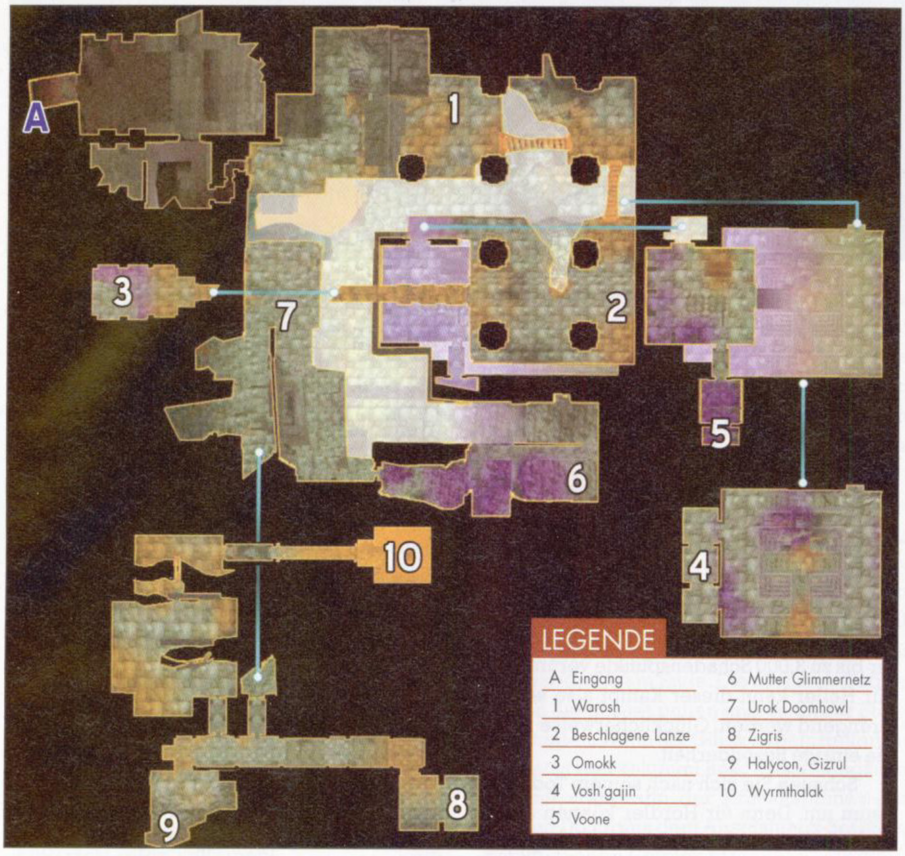
Wenn etwa 40 Gegner besiegt wurden, landet Nefarian, greift alle mit einer schwachen Schattenflamme an, und Phase 2 beginnt. Der Main Tank muss den Drachen in die richtige Position bringen, ohne ihn in die Richtung der Heiler blicken zu lassen. Da der Main Tank ständig geheilt werden muss, sollten ihn einige Priester schon vor Nefarians Landung zum Tankplatz am Balkon begleiten. Der Rest des Raids erledigt noch die verbleibenden Drakonide und positioniert sich auf Nefarians rechter Seite. Ein Magier und ein Druide sollten ihren Fokus auf das Entfernen des Fluches legen, den Nefarian regelmäßig auf den Main Tank wirkt. Diese Kampfphase besteht daraus, den Tank am Leben zu halten, und mit den Klassenrufen und Furchteffekten fertig zu werden – die Phase dauert an, bis Nefarians Lebenspunkte auf rund 25 Prozent gesunken sind.

Wenn Nefarians Gesundheit auf 20 Prozent gefallen ist, belebt er alle in Phase 1 besiegten Drakonide als Skelette. Die sind einfach zu besiegen, können aber ebenso schnell den Raid töten, wenn sie nicht kontrolliert und durch Magier und Hexenmeister vernichtet werden. Danach übernehmen Magier und Hexenmeister wieder die Aufgaben der zweiten Phase, bis Nefarian das Zeitliche segnet.

Gerhard Röthlin

UNTERE BLACKROCKSPITZE

Die Untere Blackrockspitze ist zusammen mit Stratholme und Scholomance **die letzte große Instanz für kleine Abenteurer-Gruppen** mit nur fünf Spielern. Wir erklären Ihnen, wie Sie diese Herausforderung meistern.

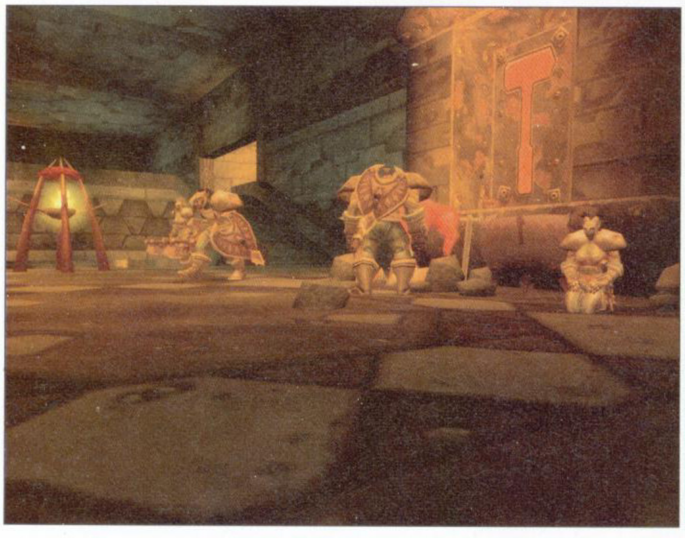


Nachdem Sie die Instanz betreten haben, müssen Sie sich nach rechts begeben. Die Treppe nach oben führt in die Obere Blackrockspitze. Als erstes beseitigen Sie die patrouillierenden zwei Orcs, bevor Sie sich der ersten Fünfer-Gruppe zuwenden. Die Hexenmeister-Orcs können ein Portal öffnen, durch das endlos viele Gegner erscheinen. Konzentrieren Sie sich also darauf, diese so schnell wie möglich zu erledigen. Danach geht es weiter nach links die Rampe hinauf, wo Ihnen ein einzelner Orc begegnet. Wenn Sie sich ihm nähern, wird er sich in Vaelan verwandeln. Dieser vergibt die Quest »Siegel des Aufstiegs«.

Verfolgen Sie den Weg jetzt weiter, es geht durch mehrere Räume und über Rampen. Sie treffen immer wieder auf Gegnergruppen, die Sie einzeln und in aller Ruhe beseitigen können und sollten. Unterwegs werden Sie außerdem dem Trogg Warosh (1) begegnen, der Ihnen die Quest »Urok Doomhowl« gibt. Danach geht es weiter. In dem Raum mit den überall verteilten Lanzen töten Sie die auf dem Boden schlafenden Orcs. Danach nehmen Sie sich eine Lanze (2) – alle nicht getöteten Orcs würden jetzt erwachen, deshalb sollten Sie den Raum vorher komplett säubern. Die Lanze brauchen Sie später für die Beschwörung von Urok.

OMOKK (KARTENPOSITION 3)

Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Geradeaus geht es an einigen Orcs vorbei zu den Räumlichkeiten der Oger, rechts gelangen Sie in das Trollgebiet. Wir nehmen an dieser Stelle Möglichkeit eins und gehen erst einmal zu den Ogern. Passen Sie immer dann auf, wenn Sie Brücken überqueren müssen. Kämpfen Sie nicht auf den Brücken, da die Gegner oft eine Rückstoßattacke nutzen und Sie so von der Brücke stürzen könnten. Wenden Sie sich beim Hügel nach rechts, dann gelangen Sie in Omokks Raum. Ommok selbst stellt kein besonders großes Problem dar, sofern Sie die Wachen unter Kontrolle halten. Benutzen Sie dazu alle Fähigkeiten, die Ihrer Gruppe zur Verfügung stehen – von Festfrieren bis zum Betäuben. Nach seinem Tod sollten alle Spieler daran denken, Ommok nach Beute zu durchsuchen. Einerseits brauchen Sie den Kopf für die Quest von Trogg Warosh, andererseits kann der Boss einen der Steine für die Quest »Siegel des Aufstiegs« fallen lassen. Schauen Sie sich um, da vielleicht auch die Blackrock-Dokumente hier liegen.



VOSH'GAJIN (KARTENPOSITION 4)

Nun begeben Sie sich zum Trollgebiet. Achten Sie hier besonders auf die Schattenpriester der Trolle und ihre Froschverwandlung. Da Sie vermutlich nicht während der Kämpfe quakend über den Boden hüpfen wollen, sollten diese Effekte so schnell wie möglich entzaubert werden. Sobald Sie schließlich das Ende der Rampe erreicht haben, bleibt Ihre Gruppe stehen und pullt die Gegner einzeln zu sich. Es empfiehlt sich, möglichst viel Platz in der Halle zu schaffen. Denn die Trolle flüchten mit Vorliebe und kommen wenig später vielleicht mit ihren Freunden zurück.

Gehen Sie, wenn alles frei ist, in der Halle nach oben zum Boss Vosh'Gajin. Er verwendet einen Flächenzauber, der im schlimmsten Fall Ihre ganze Gruppe in Frösche verwandelt. Verteilen Sie sich also gleichmäßig, damit nicht alle Spieler getroffen werden. Der Raum sollte bis auf Vosh'Gajin und seine zwei Wachen komplett leer geräumt sein. Von der Verzauberung abgesehen, ist dieser Kampf sehr geradlinig. Schmiede holen sich von Vosh'Gajin den Questgegenstand für »Schlangenstein der Schattenjägerin«. An der Wand werden sie auch eine der Mosh'aru-Tafeln entdecken.

VOONE (KARTENPOSITION 5)

Kehren Sie in die Haupthalle zurück und kämpfen Sie sich durch die Trolle im Treppenhaus. Von der zentralen Plattform aus geht es die gegenüberliegende Seite empor. Dort befindet sich auch Bijou. Er wandert gern mal ein Stück, also wundern Sie sich nicht, wenn Sie ihn nicht sofort entdecken. Holen Sie sich Bijous Quests ab, begeben Sie sich dann zum nächsten Boss, Voone. Er hat besonders verheerende Attacken auf Lager, die bei einem kritischen Treffer bis zu 3.000 Schadenspunkte verursachen. Für Heiler kann dieser Kampf also sehr anstrengend werden. Glücklicherweise ist dies die einzige Besonderheit.

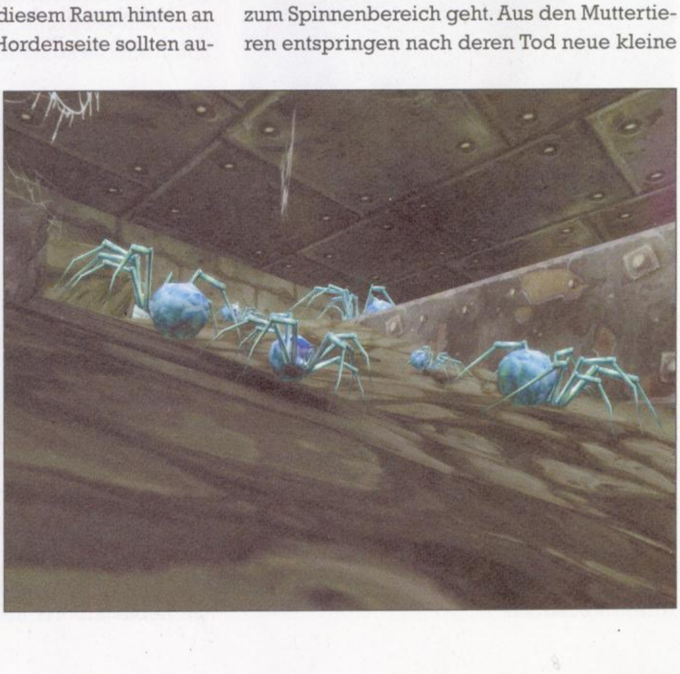
Schauen Sie sich nach seinem Tod gut im Raum um. Denn für Hordler können auf der Bank hinten links die Dokumente liegen, die für die Hauptquest benötigt werden. Außerdem kann sich in dem Raum einer der Ausrüstungsgegenstände von Bijou befinden (wenn nicht, liegt dieser in der Orc-Gasse). Voone kann ebenfalls einen der Steine für die Schlüsselquest zurücklassen, und zwar den Smolderthorn Edelstein. Die sechste Mosh'aru-Tafel finden Sie ebenfalls in diesem Raum hinten an der Wand. Spieler auf Hordenseite sollten außerdem daran denken, den Kopf von Voone in ihrem Inventar zu verstauen.

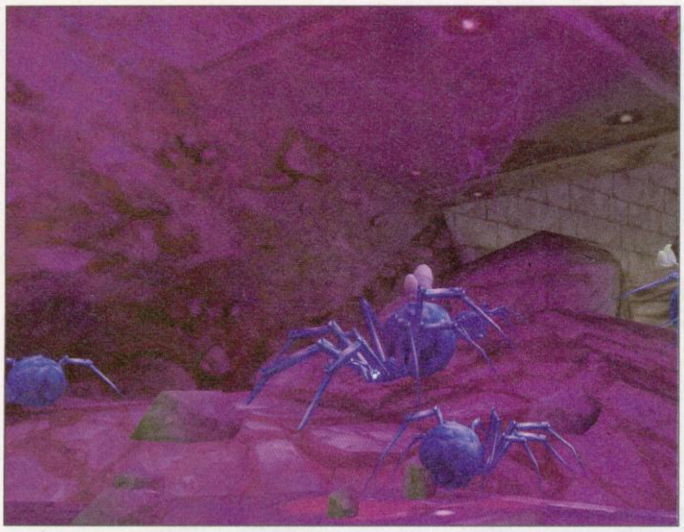
MUTTER GLIMMERNETZ (KARTENPOSITION 6)

Wenn Sie alles gefunden haben, kann es weitergehen. Dazu begeben Sie sich wieder zurück in die Haupthalle und hüpfen eine Ebene nach unten. Schauen Sie sich vor dem Sprung genau an, wo Sie landen. Rechts unten sehen Sie einen Lava-Fluss und mehrere Hütten. Versuchen Sie, so nah wie möglich an der Wand zu landen, damit Sie nicht unnötig die Aufmerksamkeit zu vieler Gegner auf sich ziehen. Wenn das doch passiert, sollten Sie nicht in Panik verfallen. Betäuben und verwandeln Sie Feinde, soweit das machbar ist, und erledigen Sie sie gezielt einen nach dem anderen. Denken Sie an das Entfluchen, da es einen bösen Debuff mit 1.000 Feuerschaden gibt.

Zu Beginn der Orc-Gasse (in der ersten Kurve) geht ein kleiner Tunnel ab, der zu einem Lavafluss führt. Wenn Sie Schmied sind, können Sie am Lavastrom die Quest »Heißer, feuriger Tod« annehmen, diese führt Sie im weiteren Verlauf nach Winterspring.

Kämpfen Sie sich weiter durch, bis es links zum Spinnenbereich geht. Aus den Muttertieren entspringen nach deren Tod neue kleine





Spinnen; greifen Sie die Muttertiere also einzeln an und kümmern Sie sich nach deren Tod zunächst um die kleinen Störenfriede. Ansonsten kann das Abenteuer Untere Blackrockspitze hier schnell enden. Alle Klassen, die Flächenschaden ausüben können, sollten diesen nun sinnvoll einsetzen. Falls Sie vergiftet werden, können Sie sich mit den Giftbeuteln aus den Spinnen-Leichen übrigens selbst kurieren. Nach den ersten Gruppen sollten Sie eine größere Spinne namens Mutter Glimmernetz sehen, beziehungsweise anlocken können. Sie schlägt ein wenig härter zu als ihre Artgenossen und hat logischerweise ebenfalls mehr Trefferpunkte. Außerdem zerfällt sie wie ihre Ebenbilder in kleine Spinnen, sobald sie stirbt. Ferner vergiftet Sie die Gruppe mit dem Gift, das Sie für die Quest »Muttermilch« benötigen. Haben Sie diese Quest, dürfen Sie die Vergiftung nicht sofort entfernen!

Teleportieren Sie sich stattdessen per Ruhestein aus der Instanz – am Besten nach Lakeshire (Allianz) oder Kargath (Horde). Das ist der schnellste Weg zum struppigen John. Geben Sie die Quest ab und kehren Sie so schnell wie möglich zurück. Für die Quest »Be-Öh-Es-Eh« sollen Sie die Spinneneier einsammeln. Vorsicht dabei, aus einem Ei können bis zu acht kleine Spinnen schlüpfen. Achten Sie also darauf, immer nur ein Ei auf einmal zu öffnen.

HALYCON UND GIZRUL (KARTENPOSITION 9)

Danach dringen Sie weiter vor. Gehen Sie ans Ende des Spinnenbereiches – die beiden Spinnengruppen in der Grube links können Sie ignorieren. Überqueren Sie den schmalen Steg und warten Sie am Ende. Die nächsten Gegner sollten Sie gezielt pullen und an dieser Stelle bekämpfen. Wenn Sie Glück haben, treffen Sie vielleicht den seltenen Boss Kristallfangzahn, der mit »Fangzahn der Kristallspinne« den zweiten Dolch aus dem Ausrüstungs-Set »Kuss der Spinne« im Gepäck hat.

Auf Ihrem Weg treffen Sie auf eine Gruppe Orcs und einen Schädelhaufen. Dies ist die Stelle für die Beschwörung von Urok. Ignorieren Sie diese aber für den Moment und erledigen Sie erst die anderen verbleibenden Aufgaben in der Unteren Blackrockspitze.

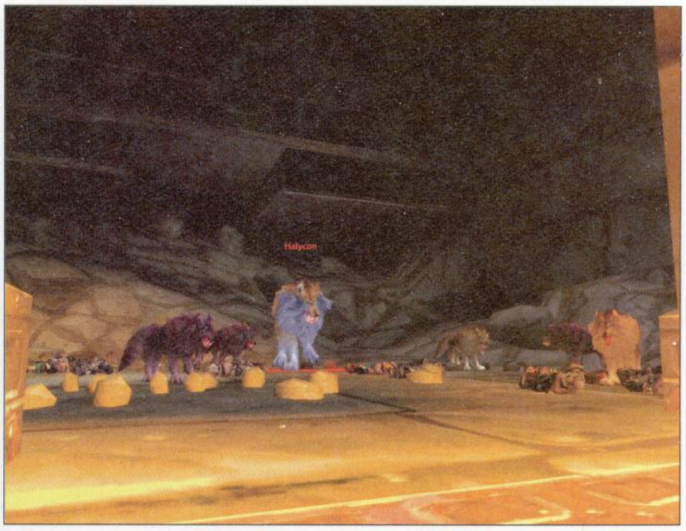
Bekämpfen Sie die folgenden Oger in möglichst kleinen Gruppen und achten Sie darauf, den Patrouillen nicht unvorbereitet in die Arme zu laufen. Betreten Sie den schmalen Gang und gehen Sie dann die Treppe hinauf. Wenden Sie sich jetzt nach rechts und konzentrieren Sie sich auf die drei Orcs an der Wand. Locken Sie diese vorsichtig an, da sie die Bewacher von Halycon sind.

Bei Halycon können Sie die Quest »Kiblers exotische Tiere« beenden, da sich die Worgwelpen bei Halycon befinden. Wenn Sie vorsichtig sind, schaffen Sie dies, ohne dass Halycon selbst auf Sie aufmerksam wird, und Sie können eine weitere Quest abhaken.

Beim Kampf gegen Halycon konzentrieren sich die Magier darauf, die Helfer des Wolfes auszuschalten. Achtung: Der Kampf ist mit dem Tod von Halycon noch nicht zu Ende. Dann taucht nämlich ein weiterer Wolf auf: Gizrul. Als

QUESTS

Name	Questlevel	Fraktion	Startet bei	Questlinie	Ziel	Erfahrungspunkte
Bijous Habseligkeiten	59	Beide	Bijou in der Unteren Blackrockspitze	Siehe »Bijous Aufklärungsbericht« und »Nachricht an Maxwell«	Bringen Sie Bijous Aufklärungsbericht zu Großmeister Lexlort nach Kargath	6.400
Bijous Aufklärungsbericht	59	Horde	Bijou in der Unteren Blackrockspitze	Dies ist die Folgequest zu »Bijous Habseligkeiten«	Suchen Sie Bijous Habseligkeiten	6.400
Nachricht an Maxwell	59	Allianz	Bijou in der Unteren Blackrockspitze	Dies ist die Folgequest zu »Bijous Habseligkeiten«	Begeben Sie sich in die Brennende Steppe und leiten Sie Bijous Informationen an Marshal Maxwell weiter	6.400
Maxwells Mission	60	Allianz	Marshal Maxwell in der Brennenden Steppe	Dies ist die Folgequest zu »Nachricht an Maxwell«	Schalten Sie Kriegsmeister Voone, Hochlord Omokk und Oberanführer Wyrmthalak in der Unteren Blackrockspitze aus	8.300
Be-Öh-Es-Eh	59	Beide	Kibler in der Brennenden Steppe	Nein	Reisen Sie zur Blackrockspitze und sammeln Sie 15 Spitzenspinnen-Eier für Kibler	6.400
Die Herrin der Meute	59	Horde	Galamav im Ödland	Nein	Erschlagen Sie Halycon in der Unteren Blackrockspitze	6.400
Kiblers exotische Tiere	59	Beide	Kibler in der Brennenden Steppe	Nein	Fangen Sie einen Worg in der Unteren Blackrockspitze und bringen Sie ihn zu Kibler	6.400
Stellt sie ab	59	Allianz	Helendis Riverhorn in der Brennenden Steppe	Nein	Erschlagen Sie Halycon in der Unteren Blackrockspitze	6.400
Befehl des Kriegsherrn	60	Horde	Goretooth im Ödland	Dies ist der erste Teil der Questreihe zum Zugang zu Onyxias Hort	Töten Sie Hochlord Omokk, Kriegsmeister Voone, Oberanführer Wyrmthalak und finden Sie wichtige Blackrockdokumente	8.300
Siegel des Aufstiegs	60	Beide	Vaelan in der Unteren Blackrockspitze	Nach Abschluss dieser Questreihe besitzen Sie den Schlüssel für die Obere Blackrockspitze	Suchen Sie den Edelstein der Gluthauer, den Edelstein der Felsspitzoger und den Edelstein der Blutäxte	8.300
Urok Doomhowl	60	Beide	Trogg Warosh in der Unteren Blackrockspitze	Nein	Beschwören Sie Urok Doomhowl und töten Sie ihn	9.700
Muttermilch	60	Beide	Struppiger John in der Brennenden Steppe	Nein	Lassen Sie sich von Mutter Glimmernetz vergiften und kehren Sie dann zum struppigen John zurück	9.950



Ausgleich für den somit sehr langen Kampf ist Gizrul immerhin leicht zu besiegen. Die einzige Besonderheit ist, dass er während des Kampfes wütend wird und dann besonders kräftig zuschlägt. Wird der Kampf zu heftig, können Druiden den Wolf schlafen legen und Sie so ein wenig verschnaufen.

WYRMTHALAK (KARTENPOSITION 10)

Gehen Sie den Gang (auf der Minimap gesehen) nach Westen entlang – am anderen Ende der nun folgenden Treppe wartet der Bossgegner Rüstmeister Zigris (8). Da dieser in der Regel vergleichsweise schwache und uninteressante Gegenstände dabei hat, können Sie ihn allerdings getrost auslassen. Zumal Sie sich vorher noch durch einige Patrouillen kämpfen müssen. Viel Anstrengung für wenig Belohnung also. Stattdessen können Sie sich auch direkt auf den Weg zum Endgegner der Instanz machen. Dazu geht es die erste Treppe gegenüber der Wolfshöhle hoch, an der Sie zuvor vorbeigelaufen sind. Seien Sie hier besonders vorsichtig, denn oben warten bereits Trolle auf Sie. Pullen Sie diese am Besten zu sich herunter – so können Sie fliehende Gegner noch rechtzeitig einfangen, bevor diese weitere Trolle anlocken. Gehen Sie so Schritt für Schritt vor und nehmen Sie den kürzesten Weg über die Planken, um auf die andere Seite zu gelangen. Jetzt stehen Sie vor dem Drachkin Wyrmthalak.

Dieser besitzt nicht nur überdurchschnittlich viele Lebenspunkte, sondern setzt auch die bereits bekannte Rückstoßattacke ein. Außerdem bezieht der Main Tank besonders kräftge Prügel von diesem Boss, für Heiler ist diese Begegnung also kein Zuckerschlecken. Und als wäre das alles noch nicht genug, ruft Wyrmthalak auch noch zwei Helfer zum Kampf hinzu, bevor er endlich stirbt. Magier sollten diese wenn möglich sofort einfrosten und sie so aus dem Kampf heraushalten. Der Boss lässt manchmal einen der Steine für die Quest »Siegel des Aufstiegs« fallen, sowie die Schulterblätter des Sets »Rüstung der Bestienjäger«.

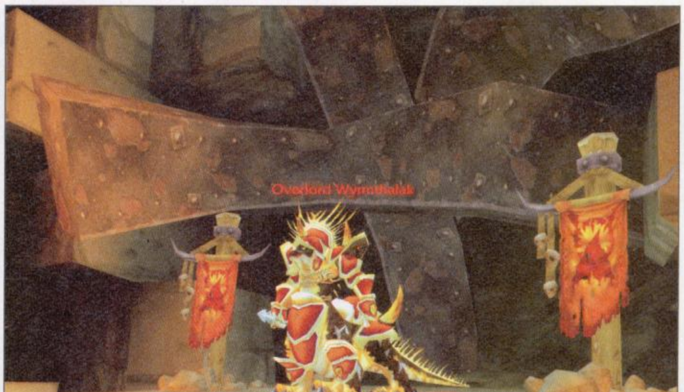
UROK (KARTENPOSITION 7)

Jetzt geht es zurück zur Plattform mit dem Schädelhaufen und zum schwersten Kampf in der Unteren Blackrockspitze. Benutzen Sie die »Beschlagene Pike«, die Sie sich am Anfang der Instanz geholt haben, mit Ommoks Kopf und rammen Sie diese in den Schädelhaufen. Damit beginnt der Kampf. Es spawnen immer drei Gegner, die Sie zusammen bekämpfen müssen. Der Main Tank sollte hier jeweils ein Hauptziel auswählen. Auf dieses konzentriert sich die restliche Gruppe. Die anderen zwei Gegner werden betäubt oder festgefroren. Der Kopf auf der Lanze lässt sich ungefähr alle 30 Sekunden benutzen, um einem beliebigen Oger extremen Schaden zuzufügen. Im Idealfall ist dafür eine der Supportklassen zuständig. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zunächst immer auf den stärksten Gegner – den erkennen Sie an seinen zwei Köpfen und zwei Keulen. Nach einer gewissen Zeit taucht Urok Doomhowl auf. Sobald das passiert, verschwindet der Speer. Benutzen Sie ihn vorher also unbedingt so oft wie möglich. Tun Sie das nicht, wird das Gefecht sehr schwer.

Es kann gut sein, dass Sie noch nicht alle Gegner besiegt haben, wenn Urok auftaucht. Lassen Sie sich davon nicht aus dem Konzept bringen. Kämpfen Sie weiter. Der Tank kann, wenn es die Situation zulässt, sofort Urok an sich binden. Die restliche Gruppe macht derweil den anderen Gegnern den Garaus.

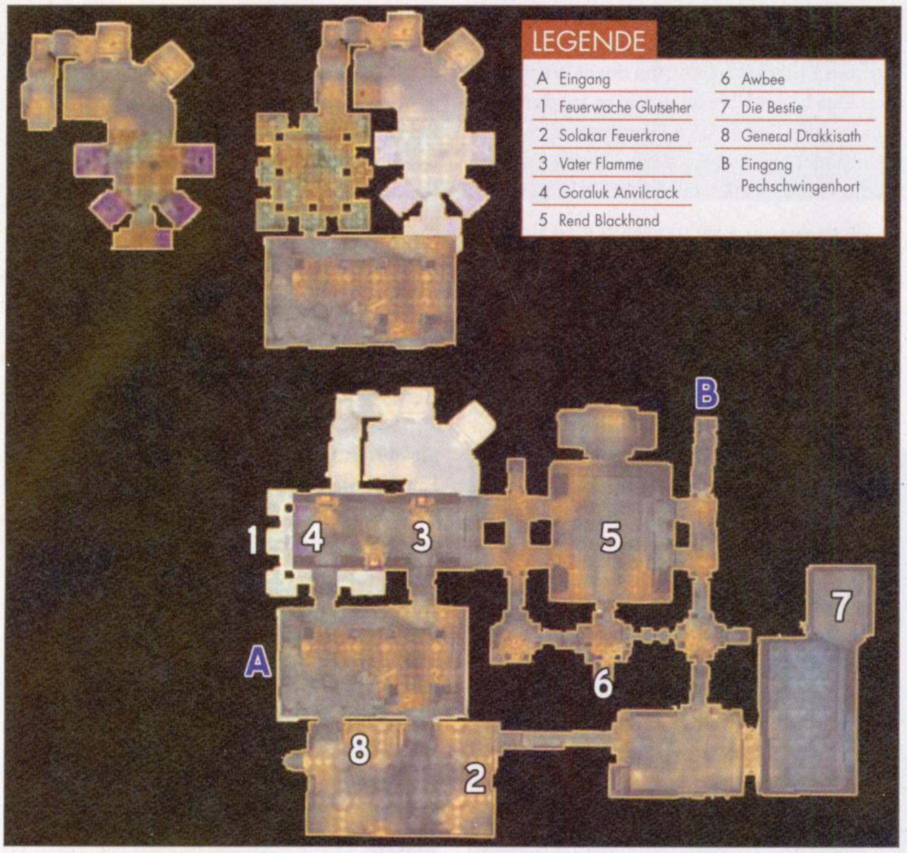
Sobald Urok tot ist, taucht Warosh neben der Leiche auf. Geben Sie ihm das Mojo, das Urok zurücklässt, und Sie haben nicht nur eine weitere Quest, sondern auch die Untere Blackrockspitze abgeschlossen.

David Bergmann



OBERE BLACKROCKSPITZE

Die Obere Blackrockspitze ist die große Herausforderung der »kleinen« Instanzen und liegt im Blackrock-Berg, der von der Brennenden Steppe (im Norden) und der Sengenden Schlucht (Süden) aus erreicht werden kann.



Diese Instanz ist ähnlich wie Stratholme und Scholomance einer der kleineren Spielplätze für frischgebackene 60er-Charaktere – der von Blizzard vorgesehene Levelbereich ist Level 57 bis Level 60. Allerdings müssen Sie für einen Besuch in der Oberen Blackrockspitze nicht nur fünf, sondern gleich einen Raid von zehn Spielern zusammentrommeln.

Die Obere Blackrockspitze hat den gleichen Instanzeneingang wie die Untere Blackrockspitze. Sie gelangen allerdings nur mit einem speziellen Schlüssel hinein, den Sie sich vorher durch eine Questreihe in der Unteren Blackrockspitze verdienen müssen. Da Ihre Gruppe den Schlüssel nur einmal braucht, kann Ihnen allerdings auch einfach kurz ein freundlicher Spieler aufschließen und den Raid danach wieder verlassen. Kümmern Sie sich allerdings rechtzeitig darum, einen Schlüssel parat zu haben. Da die dazugehörige Questreihe sehr anstrengend und langwierig ist, haben selbst ein Jahr nach Veröffentlichung von World of WarCraft viele Spieler noch keinen Schlüssel zur Oberen Blackrockspitze. Und nichts ist peinlicher für Sie, als einen zehnköpfigen Raid auf die Beine zu stellen und dann zu bemerken, dass Sie nicht hineinkommen.

Gegner

Die Gegnervielfalt in der Oberen Blackrockspitze lässt zu wünschen übrig. Ihnen stellen sich lediglich Drachkins und Orcs in den Weg. Die gibt es dafür in den verschiedensten Versionen – von Nahkämpfern bis zu Zauberern. Außerdem warten insgesamt sechs größtenteils sehr leicht zu besiegende Bosse auf Sie.

Hereinspaziert

Wenn Sie das Tor aufgeschlossen haben, kommen Sie in einen großen Raum mit sieben Kammern. In jeder dieser Kammern befindet sich eine Rune, die erlischt, sobald die Gegner in der Kammer tot sind. Sie müssen nun zunächst alle Gegner in diesen sieben Seitenkammern ausschalten. Verwenden Sie dazu am Besten starke Flächenzauber. Dabei ist es besonders wichtig, dass Krieger die Gegner in der jeweiligen Kammer halten, Ihnen darf kein Feind entkommen. Ansonsten kann es passieren, dass die anderen Kammern auf Sie aufmerksam werden, und das bedeutet in den meisten Fällen das Aus für Ihren Raid. Erst wenn alle Räume frei sind, öffnet sich die Tür im Westen zur Halle der Bindung.

Erschrecken Sie nicht, wenn Sie diese erreichen. Im Raum sind diverse Gegner um ein Podest versammelt. Solange Sie die Orcs nicht direkt angreifen, passiert Ihnen nichts. Die Gruppe sollte sich jetzt für den ersten Bosskampf bereit machen, also Buffs erneuern, Lebensenergie und Mana auffrischen.

Glutseher (Kartenposition 1)

Der Kampf beginnt damit, dass Sie den Orb auf dem Podest aktivieren. Jetzt werden Sie von den vorher passiven Orcs angegriffen. Das sieht bedrohlicher aus, als es ist. Die Damen und Herren sind keine Elite-Gegner und sehr leicht zu besiegen. Wird es Ihnen zu hektisch, können Magier Gegner in Schafe verwandeln, um Übersicht zu schaffen. Eigentlich sollte das aber nicht nötig sein.

Danach können Sie den Boss selbst angreifen, den Feuer-Elementar Glutseher. Der Kampf ist simpel: Ein Krieger tankt ihn, der Rest der Gruppe macht Schaden oder heilt. Nach ein oder zwei Minuten sollte Glutseher tot sein. Die Feuerresistenz-Aura des Paladins oder das Feuertotem eines Schamanen machen das Ganze noch etwas einfacher. Vor allem, wenn es um die Feuerresistenz des Main Tanks nicht zum Besten bestellt ist.

Solakar Feuerkrone (Kartenposition 3)

Jetzt folgt die Brutkammer, und in dieser müssen Sie besonders vorsichtig sein. Die Brutstätte ist mit zahlreichen Dracheneiern gepflastert. Falls Sie ihnen zu nahe kommen, schlüpfen Drachenwelpen. Die sind zwar, wie die Orcs zuvor, keine Elite-Gegner und leicht zu besiegen, aber die Masse macht's. Stolpert ein Spieler aus Versehen gleich über mehrere Eier, stellen Sie sich auf den Tod ein. Es ist also Vorsicht angesagt, Hexenmeister und Jäger sollten vor dem Betreten des Raumes deshalb ihre Begleiter verschwinden lassen.

Gehen Sie also vorsichtig hinten an der Wand entlang nach links zum Pylon, Vater Flamme, am Ende des Raumes. Zerstören sie Eier, die Ihnen im Weg sind, einzeln. Ignorieren Sie alle Eier, die abseits Ihres Pfades liegen. Sofern alle Spieler vorsichtig sind, kann Ihnen nichts passieren. Wirklich alle Eier zu zerstören, wäre Zeitverschwendung. Bei Vater Flamme angekommen, säubern Sie systematisch den Platz, damit Ihnen während des Kampfes nicht versehentlich Welpen in die Quere kommen. Einige Drachenwelpen kommen Ihnen vermutlich trotzdem dazwischen, doch mit denen sollten Magier und Hexenmeister und ihre Flächenzauber spielend klarkommen.

Beginnen Sie die Beschwörung des Bosses durch einen Klick auf den Pylon. Es kommen fünf Gegnerwellen auf Sie zu, die aus jeweils zwei Elite-Drachen der Stufe 56 bestehen. Nach fünf Wellen erscheint der eigentliche Boss, Solakar Feuerkrone. Die größte Herausforderung bei diesem Kampf ist, sich nicht zu sehr zu bewegen. Sofern die Gruppe Disziplin beweist und keine (oder zumindest nicht zu viele) Welpen anlockt, sollte diese Begegnung keine Herausforderung sein.

SCHMIED GORALUK (KARTENPOSITION 4)

Jetzt haben Sie Zeit für die Quest »Ei-Frosten«. Es sind sicher noch genug Eier da. Begeben Sie sich jetzt ein Stockwerk höher und besiegen Sie die vereinzelten Drachen. Gehen Sie jedoch nicht sofort in den nächsten Raum, der links abzweigt. Stellen Sie sich stattdessen ans Ende des Balkons mit dem Rücken zur Wand. Lediglich der Main Tank oder ein Jäger nähert sich dem nächsten Raum und pullt die Gegner-Packs einzeln heraus. Bleiben Sie während des Kampfes an der Wand stehen – die Orcs könnten Sie ansonsten mit einem Spezialangriff wegschleudern, und der schickt Sie meistens direkt in die Dracheneier ein Stockwerk tiefer. Und das wäre weniger gut.

Genau wie beim vorhergehenden Boss ist auch hier das Erreichen schwerer als das Besiegen. Pullen, tanken, Schaden machen, siegen. Sehr simpel, aber meistens werden Sie vergleichsweise leer ausgehen. Goraluk hat kaum interessante Gegenstände dabei. Die meisten Raids ignorieren ihn deshalb schlichtweg. Das können Sie auch tun, es sei denn, Sie müssen die Quest »Die Dämonenschmiede« beenden. Benutzen Sie dazu einfach die Pike an der Leiche von Goraluk.

REND BLACKHAND (KARTENPOSITION 5)

Gehen Sie die Treppe hoch und entledigen Sie sich dabei der letzten störenden Patrouillen. Springen Sie danach einfach vom Balkon in den unteren Bereich des Stadions. Aber Achtung: Gehen Sie direkt an der rechten Seite der Treppe hoch, sonst ziehen Sie die Gegner von der anderen Seite an. Sie sollten erst herunterspringen, wenn sicher ist, dass Ihnen keine Monster folgen. Vor dem Sprung sollten Jäger und Hexenmeister wieder darauf achten, Ihre Schoßtiere wegzuschließen.

Unten angekommen stehen Sie in der Arena. Nun kommen Wellen von chromatischen Drachen auf Sie zu. Diese Kämpfe sind sehr leicht zu bewältigen. Fokussieren Sie das Feuer auf jeweils ein Ziel, benutzen Sie gegebenenfalls Flächenzauber. Nach diesen Wellen werden Sie von Rend Blackhand und dessen Reitdrachen Gyth angegriffen. Zuerst bekämpfen Sie Blackhand auf seinem Reittier, später fällt er herunter und Sie haben zwei Gegner, wobei der Drache zu diesem Zeitpunkt bereits schwer angeschlagen sein sollte. Die einzige Besonderheit bei diesem Kampf: Der Main Tank sollte den Drachen so ausrichten, dass er nicht in Richtung der Gruppe schaut. So bekommt nur der Tank den Säurestrahl ab – die Heiler werden es ihm danken.

Besiegen Sie zunächst den Drachen und anschließend Blackhand selbst. Hier können Horde-Spieler ihre Quest »Für die Horde« beenden. Nach dem Kampf ist das Tor hinter Ihnen offen und Sie können die Arena verlassen.

QUESTS

Name	Questlevel	Fraktion	Startet bei	Questlinie	Ziel	Erfahrungspunkte
BLACKHANDS BEFEHL	60	Beide	Quest startet mit einem Brief, den der Rüstmeister (rechts vom Instanzeingang) fallen lässt	Nein	Berühren Sie den Orb hinter General Drakkisath	6.600
DRACHENFEUER-AMULETT	60	Beide	Haleh in Winterspring	Nein	Bringen Sie Haleh das Blut des schwarzen Großdrachen-Helden General Drakkisath	8.300
DIE DÄMONEN-SCHMIEDE	60	Beide	Lorax in Winterspring	Nein	Suchen Sie Goraluk Anvilcrak in der Blackrockspitze. Erschlagen Sie ihn und wenden Sie dann die blutbefleckte Pike auf seine Leiche an, um seine Seele abzusaugen. Finden Sie außerdem die ungeschmiedete, runenbedeckte Brustplatte	8.300
FINKLE EINHORN, ZU EUREN DIENSTEN!	60	Beide	Finkle Einhorn in der Oberen Blackrockspitze	Malyfous hat eine Reihe von Quests zur Auswahl, deren Belohnung epische Hosen sind	Sprechen Sie mit Malyfous in Everlook	6.600
EI-FROSTEN	60	Beide	Tinkee Steamboil in der Brennenden Steppe	Dies ist die Folgequest zu »Tinkee Steamboil«, Questgeber: Felnok Steelspring in Winterspring	Benutzen Sie den Prototyp des Eiszilloskops an einem Ei im Horst	8.300
DIE OBERSTE BESCHÜTZERIN	60	Beide	Awbee in der Oberen Blackrockspitze	Führt zur Quest »Der Zorn des blauen Drachenschwarms«, die für Krieger sehr attraktive Belohnungen bereithält	Begeben Sie sich zu Haleh nach Winterspring, sie braucht Awbees Schuppe	6.600
FÜR DIE HORDE!	60	Horde	Thrall in Orgrimmar	Dies ist die Folgequest zu »Eitriggs Weisheit«, Questgeber: Goretooth im Ödland	Erledigen Sie Kriegshäuptling Rend Blackhand	9.950
DIE DARKSTONE-SCHRIFTTAFEL	60	Horde	Vivian Lagrave im Ödland	Nein	Bringen Sie Vivian die Darkstone-Schrifttafel	8.300
DOOMRIGGERS SCHNALLE	60	Allianz	Mayara Brightwing in der Brennenden Steppe	Führt zur Quest »Lieferung an Ridgewell«	Bringen Sie Mayara Brightwing Doomriggers Schnalle	1.650
GENERAL DRAKKISATHS NIEDERGANG	60	Allianz	Marshal Maxwell in der Brennenden Steppe	Dies ist die Folgequest zu »Drakkisaths Befehl«, diese Quest startet mit einem Questgegenstand, den der Boss Wyrmthalak in der Unteren Blackrockspitze zurücklässt	Töten Sie General Drakkisath	9.950

Die Bestie (Kartenposition 7)

Bekämpfen Sie die zwei Drachkins, die Ihnen jetzt gegenüberstehen. Danach können Sie mit dem kleinen Drachen Awbee (Kartenposition 6) sprechen. Bei ihm können Sie sich die Quest »Die oberste Beschützerin« abholen. Gehen Sie dann die Treppe hinauf. Links von Ihnen könnten Sie in den Pechschwingenhort gelangen, aber Sie gehen rechts entlang. Bewegen Sie sich langsam vorwärts, es warten mehrere sehr starke Gegnergruppen auf Sie, die unbedingt einzeln bekämpft werden müssen. Am sichersten gelangen Sie vorwärts, wenn Sie eine Weile oben stehen bleiben und die ersten Gruppen zu sich ziehen. Magier können hier wieder mit ihrem Schaf-Zauber glänzen; die Attentäter sollten als erstes sterben. Nach den ersten Kämpfen werden Sie die restlichen Packs sehr routiniert besiegen.

Säubern Sie den kompletten Raum und begeben Sie sich dann in die angrenzende und scheinbar leere Halle – der Durchgang ist mit brennenden Holzscheiten ausgelegt, über die Sie hüpfen müssen. Hier wartet die Bestie auf Ihren Raid. Bis auf den Main Tank gehen alle Spieler an die Wand und warten, bis die Bestie angelockt ist. Das muss nicht unbedingt der Main Tank selbst erledigen. Alternativ können Sie auch das Tier eines Jägers opfern. Achtung: Während des Gefechts wirft die Bestie den Main Tank immer wieder zurück und greift dann sofort andere Spieler an, bis der Tank den Riesenhund wieder unter Kontrolle hat. Sollten Sie Aggro bekommen, müssen Sie deshalb so schnell wie möglich zum Tank laufen, damit der es einfacher hat, die Bestie sofort wieder in Empfang zu nehmen und zu tanken. Der Kampf kann mitunter sehr hektisch werden. Hier gilt es, Ruhe zu bewahren.

Wenn die Bestie tot und die Beute verteilt ist, sollte ein Kürschner seine Arbeit verrichten. Wenn Sie Glück haben, lässt das Biest den Gegenstand Der makellose Balg der Bestie zurück, der für diverse Quests benötigt wird. Mit dem Tod der Bestie wird außerdem Finkle Einhorn befreit, der auch eine Aufgabe verteilt.

General Drakkisath (Kartenposition 8)

Jetzt befinden Sie sich auch schon auf der Zielgeraden und auf dem Weg zum letzten Boss der Oberen Blackrockspitze: Drakkisath wird allerdings von einigen Drachkin-Gruppen bewacht, die sehr gefährlich sind. Praktisch: Der Raum des Generals grenzt nicht direkt an Ihre derzeitige Position, Sie müssen zunächst eine sehr lange Brücke überqueren – und genau das tun Sie erst einmal nicht. Der Raid regeneriert zunächst und macht sich an dieser Stelle kampfbereit. Vor allem Magier sind in den nächsten Minuten gefragt und spielen eine wichtige Rolle. Ein Jäger läuft jetzt vor und pullt jetzt Gruppe für Gruppe. Klappt ein Pull nicht so, wie er gedacht war, sollte der Jäger sofort den Tod vortäuschen und dadurch sich und der Gruppe das Leben retten. Während sich die Drachkin-Gruppen dem Raid nähern, haben Sie genug Zeit, Gegner in Schafe zu verwandeln, sie in Frostfallen zu fangen oder einzuschläfern. Nutzen Sie alle Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Je weniger Drachkins Sie auf einmal bekämpfen müssen, desto leichter werden diese Kämpfe. Auch hier gilt: Fokussieren Sie die Angriffe auf jeweils einen Gegner. Werden mehrere Ziele gleichzeitig attackiert, senkt das Ihre Effektivität, die Scharmützel sind zu zeitintensiv, und irgendwann geht Ihnen vielleicht die Puste aus.

Sind alle Gruppen besiegt, stehen Sie endlich vor Drakkisath persönlich und seinen zwei Wachen. Die einfachste Vorgehensweise: Zwei Krieger schnappen sich je eine der Wache und tanken sie etwas entfernt voneinander. Ein Jäger kitet Drakkisath derweil zum Raum der Bestie. Das erfordert etwas Übung; kommt der Boss dem Jäger zu nahe, stirbt der Kiter meist sofort. Im Raum der Bestie angekommen, stellt sich der Jäger tot. Danach läuft Drakkisath wieder zum Raid zurück. In dieser Zeit sollten die beiden Wächter getötet werden.

Für den Kampf gegen Drakkisath benötigen Sie zwei Krieger. In regelmäßigen Abständen belegt der Boss den Tank nämlich mit einem Debuff, der ihm nicht nur Feuerschaden zufügt, sondern ihn auch unkontrolliert herumirren lässt. Hier muss der zweite Krieger schnell reagieren und den Boss auf sich ziehen. Dieses Spiel wiederholt sich jetzt so lange, bis Drakkisath das Zeitliche segnet.

Spieler, die am Ende der Questreihe zum Zugang zu Onyxias Hort angelangt sind, können sich hier ihr Blut abholen. Außerdem können Sie am Orb hinter Drakkisath die Quest »Blackhands Befehl« abschließen. Wenn die Beute verteilt ist, können Sie per Ruhestein oder Magierportal die Instanz verlassen – Sie haben die Obere Blackrockspitze bezwungen!

David Bergmann

ONYXIA

Schon lange bevor die Drachen aus dem Smaragdgrünen Traum erweckt wurden, trieb ein mächtiger, schwarzer Drache sein Unwesen. Onyxia ist der klassische Weltboss, das erste große Ziel jedes ambitionierten Raids.

Onyxia ist ein schlauer Drache, der sich in Menschenform gar in die Politik der Allianz einmischt. Da ist es nicht verwunderlich, dass sie sich auch im Kampf als mächtige, trickreiche Gegnerin präsentiert. Sie hat sich sogar ihre eigene, kleine Instanz geschaffen: eine Drachenhöhle tief in den Marschen von Dustwallow. Auf dem Weg durch die Instanz muss sich der Raid mit vier nicht zu unterschätzenden Exemplaren ihrer Drachenbrut messen, am Ende öffnet sich der Tunnel in eine große Höhle, in deren Mitte Onyxia selbst ein Nickerchen hält. Links und rechts vom Eingang sind zwei kleinere Räume, gefüllt mit Dracheneiern. Kommt ein unvorsichtiger Spieler diesen zu nahe, schlüpft sofort eine Schar Drachen-Welplinge.

Am Eingang zur Höhle sollte sich der Raid sammeln und auf den Kampf vorbereiten. Die Aufstellung spielt hier eine entscheidende Rolle, daher muss sich jeder über seine Position im Klaren sein. Klassischerweise wird der Raid in zwei Abteilungen getrennt: Gruppen mit ungerader Nummer (1, 3, 5 und 7) laufen nach Westen und positionieren sich auf der linken Kopfseite, Gruppen mit gerader Nummer (2, 4, 6 und 8) orientieren sich nach Osten und stellen sich auf die rechte Kopfseite. Besonders zu meiden sind die Positionen direkt hinter dem Drachen und in der Nähe der Eingänge zu den Welpen-Räumen. Für die Beseitigung trotz aller Vorsicht auftauchender Welpen sind die Gruppen 7 und 8 zuständig.

Eine gute Positionierung und vorsichtiges Vorgehen sind in diesem Kampf wesentlich wichtiger als epische Ausrüstung. Allerdings sollte zumindest der Maintank über so viel Feuer-Widerstand wie möglich verfügen (300 oder mehr), um den Schaden der Spezialattacken zu reduzieren. Auch der Rest des Raids profitiert in einigen Situationen von Feuer-Widerstand (150 ist ein vernünftiger Wert), doch wenn sich jeder an die Taktik hält, ist es nicht nötig, auf Kosten von wichtigen anderen Werten den Widerstand nach oben zu zwingen.

Der Kampf selbst teilt sich in drei Phasen, in denen der Raid verschiedene Fähigkeiten von Onyxia kontern muss.

Phase 1

In Phase 1 verfügt Onyxia über eine Spalten-Attacke, die mehrere Ziele in Nahkampfreichweite trifft, einen Feueratem, der im 45-Grad-Winkel vor ihr bis zu 4.000 Schadenspunkte verursachen kann, und einen Flügelschlag, der Spieler direkt vor ihr nach hinten schleudert und ihre Aggro reduziert. Außerdem schlägt sie mit dem Schwanz nach hinten. Schlimmer als der verursachte Schaden ist hierbei das Zurückschleudern. Dadurch kann ein Spieler in einen der Eier-Räume geworfen werden, was den Raid mit einem Bataillon kleiner Drachen-Welpen bestraft. Das kann durchaus das Ende verursachen und muss unter allen Umständen vermieden werden.

Zu Beginn des Kampfes rennt der Main Tank alleine direkt auf Onyxia zu und durch sie hindurch ans Nordende des Raumes. Dort kämpft er möglichst mittig und mit etwas Abstand zur Wand. An der optimalen Position sollte er durch den häufig auftretenden Knockback-Effekt des Flügelschlages so nach hinten gegen die Wand geschleudert werden, dass er wieder ungefähr an derselben Stelle zum Stehen kommt. Das erfordert etwas Übung, ist aber enorm wichtig für einen reibungslosen Kampf.

Kurz nach dem Main Tank laufen die zwei Abteilungen des Raids wie oben beschrieben ans West- und Ost-Ende des Raumes. Dem Main Tank sollte etwa eine Minute Zeit gegeben werden, um Aggro aufzubauen, dann beginnt der Raid mit vorsichtigem und kontrolliertem Schaden. Einer der wichtigsten Punkte, die in diesem Kampf beachtet werden müssen, ist die Aggro des Main Tanks. Unter keinen Umständen darf jemand anderes die Wut des Drachen auf sich ziehen, sonst hagelt es Nahkampf- und Feuerattacken gegen Stoffträger, und Spieler werden per Schwanzschlag Richtung Eier befördert. Abgesehen von der Aggro-Kontrolle ist die erste Phase nicht weiter schwierig.

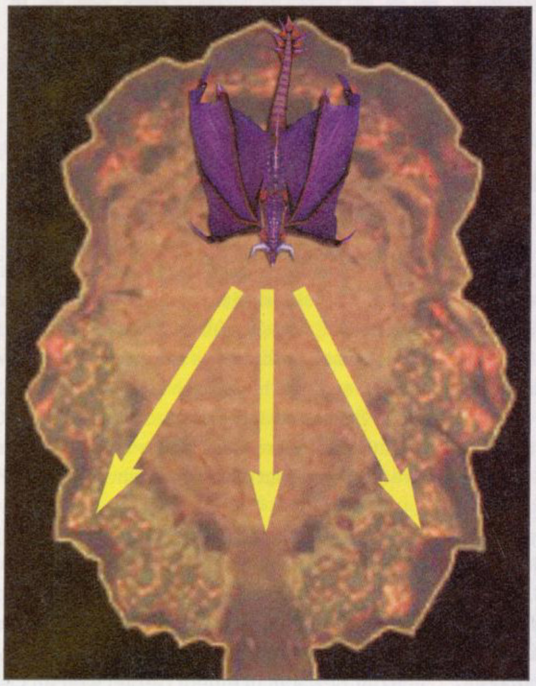
Phase 2

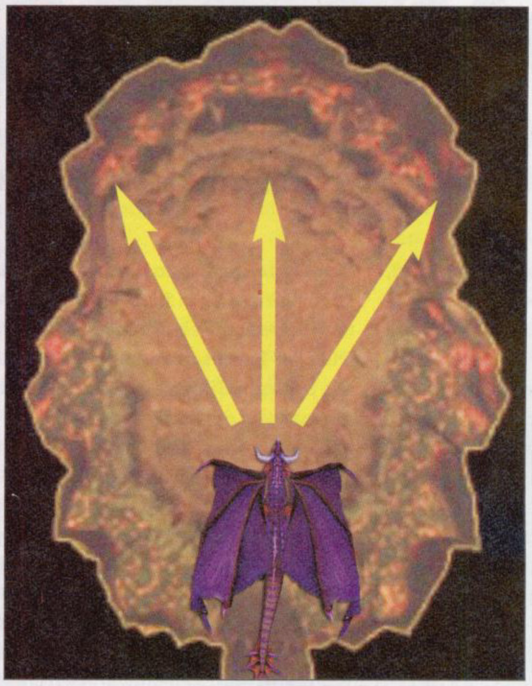
Bei 65 Prozent ihrer Lebensenergie schwingt sich Onyxia in die Lüfte und bekämpft den Raid aus der Luft. Ihre primäre Spezialattacke in dieser Phase ist ein Feuerball, der ein zufälliges

ONYXIAS KOPF

Neben einer ganzen Reihe ausgezeichneter Gegenstände wartet auch eine ganz besondere Trophäe auf einen ausgewählten Drachentöter: Onyxias Kopf. Denn mit dem abgeschlagenen Drachenschädel im Gepäck wird bei Lord Bolvar in Stormwind beziehungsweise Thrall in Orgrimmar der Sieg über die verhasste Onyxia bewiesen. Als Belohnung wartet einer von drei begehrten epischen Gegenständen. Umsonst dazu gibt's einen zweistündigen Buff für die ganze Stadt (10% Chance auf kritische Treffer mit Zaubern, 5% mehr kritische Treffer im Nahkampf und 140 Angriffskraft), der dem Raid einen ordentlichen Bonus vor dem Ausflug in eine Instanz wie den Geschmolzenen Kern gibt. Mit dem Einlösen der Quest sollte der glückliche Kopfträger daher bis zum nächsten Raid-Termin warten. Der Buff verschwindet allerdings frühzeitig, wenn Sie sterben.

DER TIEFE ATEM





Hält sich der Raid nicht penibel an die Taktik, dann zieht Onyxia in Phase 2 des Kampfes alle Register und holt zum gefürchteten Rundumschlag aus: dem Tiefen Atem. Je nachdem, wo in der Luft sie sich gerade befindet, wenn sie ein- und vor allem ausatmet, gibt es Stellen am Rand ihrer Höhle, an denen der Raid vor ihr sicher ist. Der Tiefe Atem wirkt wie eine breite Walze, die von Onyxia aus quer durch den Raum fegt und enorm viel Schaden verursacht. Unbeschadet überlebt man den Angriff seitlich neben dieser Walze, die in den Screenshots angedeutet ist. Als Daumenregel im Eifer des Gefechts gilt: Einigermaßen gut untergebracht ist man auf derselben Seite (Osten/Westen) der Höhle wie der Drache, aber am anderen Ende des Raumes.

Ziel trifft und bis zu 3.000 Schaden anrichtet. Zusätzlich werden in der Nähe stehende Spieler für bis zu 1.000 Schaden getroffen.

Die zweite und mit Recht gefürchtete Attacke ist Onyxias Tiefer Atem, das klassische Feuerspucken aus dem Märchenbuch. Onyxia bläst dabei eine Feuersalve quer durch den ganzen Raum. Wer getroffen wird und dem Angriff nicht widersteht, bekommt mit großer Wahrscheinlichkeit einen Gratis-Teleport zum nächsten Friedhof.

Wann genau es zu diesem Angriff kommt, darüber streiten sich erfahrene Drachentöter seit Anbeginn der Azeroth'schen Zeitrechnung. Die herrschende Meinung ist, dass sie davon Gebrauch macht, wenn entweder Spieler in engen Gruppen zusammen stehen oder zu wenig Schaden pro Sekunde auf sie ausgeübt wird. Man hört immer wieder von gegensätzlichen Theorien, doch tut der Raid gut daran, sich zumindest an diese zwei Grundsätze zu halten: gut verteilen und konstant Schaden machen. Schaden entsteht in dieser Phase natürlich vor allem durch Jäger, Zauber von Magiern und Hexenmeistern sowie starken DoTs. Aber obwohl Onyxia sich in der Luft befindet, kann sie von Schurken und Kriegern direkt unter ihr mit Spezialattacken getroffen werden. Nahkämpfer sollten hier allerdings auf den Abstand zu ihrem Nachbarn achten.

Der Tiefe Atem deckt nicht den kompletten Raum ab. Sollte es trotz Verteilung des Raids und hohem Schaden dazu kommen, dann ist es möglich, sich an den Seiten zu verstecken (siehe Extrakasten).

Zu Beginn von Phase 2 erwacht auf jeder Seite ein größeres Geschwader Welpen, die so schnell wie möglich aus dem Weg geräumt werden müssen. Teile des Raids können den Welpen-Gruppen hier unter die Arme greifen. Danach erscheinen immer wieder kleinere Gruppen von Welpen, die einfacher unter Kontrolle gehalten werden können.

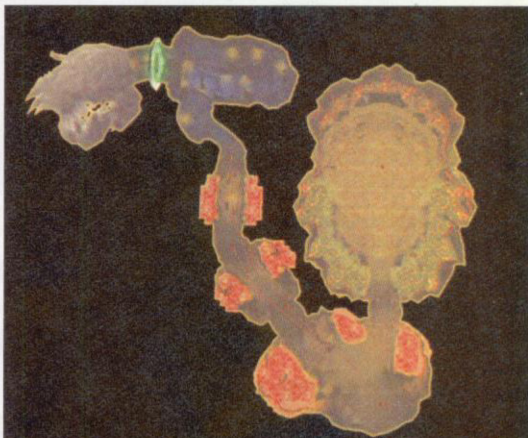
Ist Onyxia bei etwa 40 Prozent ihrer Lebensenergie angelangt, landet sie wieder, und Phase 3 beginnt. Ein kontrollierter Übergang ist dabei wahrscheinlich der schwierigste Teil des ganzen Kampfes. Da zwischen den Phasen die Aggro zurückgesetzt wird, müssen bereits vor der 40-Prozent-Marke alle DoTs außer denen der Jäger gestoppt werden. Auch darf niemand HoTs oder Bandagen verwenden, sonst steht er sofort ganz oben auf dem Speiseplan des wütenden Drachen. Sind die 40 Prozent schließlich erreicht, stellen sich die Jäger tot, und Onyxia sollte unvoreingenommen wieder landen.

PHASE 3

Beim Übergang zur dritten und letzten Phase muss der Main Tank Aggro haben und den Drachen vorsichtig wieder in Richtung der ursprünglichen Tank-Position führen. Dabei und für eine kurze Zeit danach sollte niemand anderes angreifen, um diese schwere Aufgabe nicht noch komplizierter zu gestalten. Der Rest der Schlachtgruppe stellt sich ebenfalls auf wie in Phase 1, sollte sich aber gut verteilen und die Spalten im Boden meiden

Onyxia setzt nun wieder alle Fähigkeiten aus der ersten Phase ein, macht aber zusätzlich etwa alle 30 Sekunden von ihrem Dröhnenden Gebrüll Gebrauch. Dieser Flächeneffekt versetzt alle Spieler in einem Radius von 35 Meter in Panik und bringt sie zum Fliehen. Aus den Spalten im Boden dringt außerdem Lava, die etwa 500 Schaden verursacht. Ohne Kontrolle rennt schnell mal ein Spieler in die Welpen-Räume, daher muss hier noch penibler auf Abstand zu den Eingängen geachtet werden.

Ist Onyxia in etwa so ausgerichtet wie in Phase 1 und hat der Main Tank ausreichend Aggro, beginnt der Rest des Raids wieder mit vorsichtigem Schaden. Wenn möglich, wird der Main Tank auf Seiten der Allianz mit einer Furchtbarriere versorgt. Nähert sich Onyxias Lebensenergie der 5-Prozent-Marke, versetzt sie sich in Rage, was ihren Schaden noch einmal spürbar erhöht. Besonders hier müssen die Heiler auf der Hut sein und sich um den Main Tank kümmern. Ein Wipe bei unter 5 Prozent ist keine Seltenheit.



Onyxias Hort ist eine vergleichsweise kleine Instanz. Sie müssen nur einige Drachkins besiegen, dann startet schon der Bosskampf.

Es sei noch erwähnt, dass verstorbene Spieler mit etwas Glück wieder in den Kampf einsteigen können. Die vier Wachen zwischen Instanz-Eingang und dem eigentlichen Kampf am Ende des Tunnels sind zwar mit Sicherheit wieder auf ihrem Posten, doch Onyxia teleportiert in unregelmäßigen Abständen Spieler vom Anfang der Zone zu sich in die Höhle. Direkt nach dem Teleport folgt meist ein schmerzhafter Nahkampfangriff, aber wenn man diesen überlebt, kann der Kampf wieder aufgenommen werden.

Moritz Menzel

OUTDOOR-BOSSE **GRUNDLAGEN**

Einmal in der Woche rotten sich in Azeroth abenteuerlustige Helden zusammen, um sich einer der klassischsten Formen mittelalterlicher Freizeitbeschäftigungen zu widmen: dem Drachentöten.

Wie es sich für eine Fantasy-Welt gehört, bietet **World of WarCraft** neben Raid-Instanzen auch oberirdisch einiges, was nach dem beherzten Einsatz angehender Helden schreit. Fünf Drachen und ein ausgewachsener Dämonenlord machen Azeroth unsicher und warten darauf, von einem schlagkräftigen Schlachtzug in ihre Schranken gewiesen zu werden.

Auf den folgenden Seiten werden die Angst einflößenden Gegner genau unter die Lupe genommen, doch zuvor klären wir einige Grundlagen, die im Kampf gegen alle Outdoor-Bosse eine Rolle spielen.

Griefing

Der offensichtlichste Unterschied zu Zwischen- oder Endbossen in einer Instanz ist die Tatsache, dass die Outdoor-Bosse unabhängig vom Raid in einer für jeden mehr oder weniger zugänglichen Zone erscheinen. Das bedeutet, dass nur die erste erfolgreiche Gruppe den Boss bezwingen kann, denn danach ist er, nun ja, tot. Zumindest für eine ganze Weile, denn Outdoor-Bosse spawnen in einem Zyklus von einer Woche. Sollte sich also mehr als ein Raid für den Boss interessieren, ist Eile gefragt. Dadurch kann es zu Wettläufen, überstürzten Angriffen und bösem Blut zwischen konkurrierenden Gilden kommen. Das ist ärgerlich, aber kaum vermeidbar. Außerdem hat es auch einen gewissen Reiz, nach der Sichtung eines Outdoor-Bosses unauffällig und schneller als alle anderen Gilden ein ausreichend bemanntes Team auf die Beine zu stellen.

Problematischer ist das so genannte »Griefing« während eines Kampfes: Je nach den Fähigkeiten der Bosse ist es möglich, einer bereits kämpfenden Gruppe den Sieg schwer zu machen oder ganz zu verbauen. Um solch unsportliche Aktionen zu vermeiden, gibt es eine offizielle Richtlinie von Blizzard. Hat eine Gruppe den Kampf begonnen, so haben sich Wartende oder Schaulustige zurückzuhalten. Das böswillige Einmischen in den Kampf ist nicht gestattet und kann sogar mit der Schließung des Accounts bestraft werden.

Um andererseits auch wartenden Spielern eine Chance zu geben, falls das schnellste Team scheitert, haben Azuregos und die vier grünen Drachen Lethon, Emeriss, Taerar und Ysondre noch eine Besonderheit. Wer im Kampf gegen sie stirbt, wird mit einem 15-minütigen Debuff bestraft. Nähert er sich in dieser Zeit dem Drachen, wird er für zwei Minuten in einen Eisblock gesperrt (Azuregos) oder eingeschläfert (grüne Drachen). Magier können sich mit dem Talent Eisblock befreien, alle anderen Spieler sind machtlos. Um nicht einen zweiten Tod zu riskieren und damit den Zähler zurückzusetzen, bietet es sich an, die 15 Minuten in Geistform hinter sich zu bringen. Bei einem Wipe muss also der ganze Raid bis zu 15 Minuten pausieren. In dieser Zeit kann ein zweites Team sein Glück versuchen.

Trash

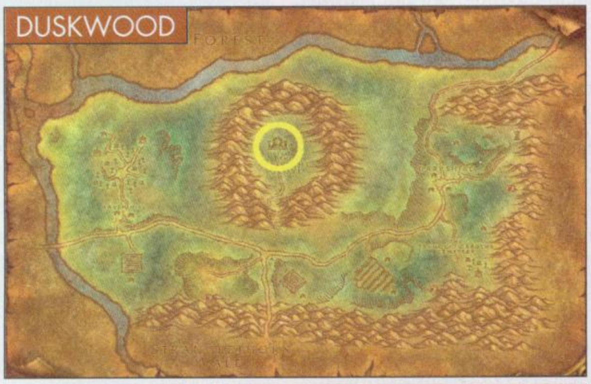
Die Bosse erscheinen in unterschiedlichen Gegenden. Lord Kazzak versteckt sich in den Verwüsteten Landen, umgeben von hochleveligen Mobs (so genannter »Trash«). Azuregos ist ähnlich gut bewacht in einem Gebiet weit im Osten von Azshara untergebracht. Jeweils einer der vier grünen Drachen spawned vor den dunklen Portalen (siehe Kasten). Es hängt von der Zone ab, ob sich Monster in der Nähe befinden, die vor dem Kampf beseitigt werden müssen. Zwar scheint es lästig, sich vor der eigentlichen Begegnung mit anderen Monstern herumschlagen zu müssen, doch das hat auch einen großen Vorteil: Es hält Schaulustige und Charaktere niedriger Levels fern, die sich sonst vielleicht aus Spaß, bösem Willen oder Versehen in den Kampf einmischen würden.

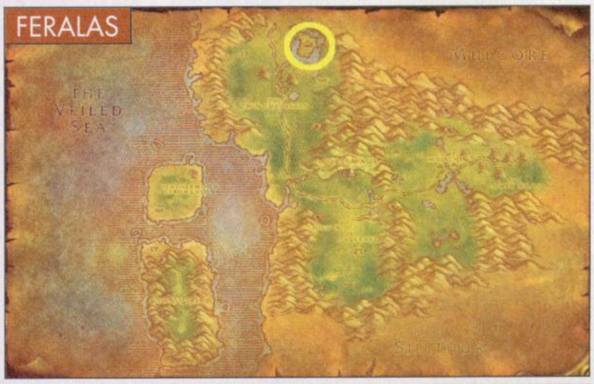
Moritz Menzel

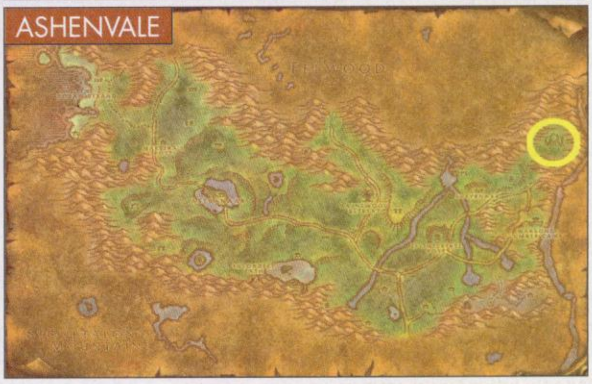
Die vier Portale

Im Gegensatz zu dem Dämon Lord Kazzak und dem blauen Drachen Azuregos spawnen die vier grünen Drachen Ysondre, Lethon, Emeriss und Taerar nicht immer am selben Ort. Jeweils einer erscheint zufällig vor einem der Portale in Ashenvale, Duskwood, Feralas oder dem Hinterland.

Für Gilden, die sich zum ersten Mal an den Drachen versuchen wollen, sollte Duskwood die erste Wahl sein. Denn hier halten sich keine Monster in der Nähe des Portals auf. In allen anderen Zonen müssen Sie vor dem Kampf erst einmal ein paar hochstufige Elite-Monster aus dem Weg räumen, die den eigentlichen Raid-Boss bewachen.







AZUREGOS

Mit einer seiner Spezialattacken teleportiert Azuregos etwa alle ein bis zwei Minuten alle Angreifer in einem Umkreis von 30 Metern direkt unter sich. Der Drache verwendet häufig einen Eissturm-ähnlichen Zauber, der Spieler etwa 400 Punkte Lebensenergie und eine nicht unwesentliche Menge Mana pro Sekunde kostet. Grund genug, sich nicht länger als nötig in seiner Nähe aufzuhalten.

Zusätzlich setzt der Drache einen Frostzauber ein, der etwa 800 Schaden verursacht und Angriffs- sowie Bewegungsgeschwindigkeit senkt. Bis auf den Main Tank sollte jeder die Beine in die Hand nehmen. Nach dem Teleport herrscht oft Verwirrung, aber es macht das Leben der Heiler leichter, wenn nicht alle Spieler in verschiedene Richtungen rennen.

Aggro-Management

Da der Teleport zu einem Aggro-Reset führt, muss eine kurze Pause für den Main Tank eingelegt werden. Deshalb ist es ratsam, auf DoTs und HoTs zu verzichten, da diese nach dem Reset noch wirken und den Drachen auf Stoffträger lenken. Außerdem ist es für Jäger, Hexenmeister und Magier eine schlechte Idee, außerhalb des Wirkungsradius des Teleports zu bleiben. Denn dadurch wird ihre Aggro nicht zurückgesetzt, und sie stehen nach dem Reset sofort ganz oben auf dem Speiseplan des Drachen.

Schilde hoch

Azuregos verfügt über eine nach vorne gerichtete Frostattacke und einen Klauenhieb, die jeweils mehrere Ziele verletzen. Daher sollte der Tank ihn vom Raid weg ausrichten. Der Platz direkt hinter dem Drachen sollte ebenso gemieden werden, dennauch mit dem Schwanz kann er hart zuschlagen.

Die letzte wichtige Fähigkeit des Drachen ist ein magischer Schild, der gegnerische Zauber und Gifte zurückwirft. Azuregos verwendet diesen Schild sehr häufig, dafür hält er glücklicherweise nicht lange. Zauberer sollten in dieser Zeit ihre Sprüche unterbrechen und auf Zauberstäbe umsatteln.

Ausdauer beweisen

Da der Kampf bis zu 20 Minuten dauern kann, ist das Mana der Heiler knapp. Diese sollten deshalb eine Rotation ausmachen, damit immer ein Teil von ihnen in einiger Entfernung zum Kampfgeschehen regenerieren kann. Es ist außerdem auch möglich, sich vom Kampf zu entfernen und zu Essen oder zu Trinken. Während des Kampfes werden Giganten spawnen. Diese müssen umgehend aus dem Weg geräumt werden.

Moritz Menzel

LORD KAZZAK

Bei diesem Kampf geht es hauptsächlich darum, den Gegner möglichst schnell zu besiegen, denn nach etwa drei Minuten geht Kazzak in den so genannten Supreme-Modus, in dem er zu einer nicht bezwingbaren Kampfmaschine mutiert. Dieser Modus wird übrigens auch aktiviert, wenn Kazzak von mehr als einem Schlachtzug attackiert wird.

Nachdem die Gegend von störenden, kleineren Dämonen gesäubert ist, greift der Main Tank an und dreht Kazzak von den restlichen Helden weg. Der Spieler mit der höchsten Aggro und seine Heiler müssen sich auf einen schmerzhaften Zauberspruch einstellen, der bis zu 3.000 Lebenspunkte kostet. Dafür ist Kazzaks Nahkampfattacke schwach. Er verfügt auch über einen Angriff, der mehrere Ziele vor sich verletzt, doch interessanter sind seine Zaubersprüche. Zum einen schleudert er relativ häufig eine ganze Salve Schattenblitze in die Menge, die jeweils rund 800 Schaden verursachen. Zum anderen wird er einen zufälligen Angreifer mit einem Fluch belegen, der Kazzak jedes Mal, wenn die Person Schaden nimmt, für 25.000 Lebenspunkte heilt. Dieser Effekt ist leicht an einem grünen Leuchten des betroffenen Spielers erkennbar. Außerdem verzaubert Kazzak einzelne Angreifer mit einem Spruch, der 250 Mana pro Sekunde stiehlt. Das Problem dabei: Ist das Mana aufgebraucht, explodiert das Opfer und verursacht etwa 4.000 Schaden in seiner Umgebung.

Gegenmassnahmen

Diese Debuffs können jedoch von Magiern und Druiden beziehungsweise Priestern und Paladinen beseitigt werden, daher sollte Ihre Schlachtgruppe eine Handvoll Spieler abstellen, die sich nur darum kümmern. Außerdem sollten alle Mana-Nutzer ihre blauen Balken über 1.000 Punkten halten, um den Magiern oder Druiden etwas Zeit zum Entzaubern zu geben. Wenn diese Aufgabe vernünftig erledigt wird, stellt der Kampf kein großes Problem dar. Es sollte allerdings erwähnt werden, dass sich der Dämon bei jedem Tod eines Angreifers (Pets und Totems eingeschlossen), für bis zu 70.000 Punkte heilt. Also: nicht sterben!

Moritz Menzel

TAERAR

Alle grünen Drachen verfügen über einen Schlag mit dem Schwanz (Knockback + 1.000 Schaden), eine Sleep-Attacke und ihren kegelförmig wirkenden Atem. Der Atem verursacht einen DoT, der alle drei Sekunden etwa 400 Naturschaden macht und alle Cooldowns um zehn Sekunden erhöht. Er dauert 30 Sekunden und addiert sich bis zu sechsmal, was besonders für den Main Tank schnell unangenehm wird. Ein hoher Naturzauber-Widerstand des MTs ist hier extrem hilfreich, zusätzlich sollte aber ein weiterer Tank Aggro aufbauen, um bei Bedarf zu übernehmen.

Die Schlaf-Attacke ist ein Zauber, der durch eine grüne Wolke dargestellt wird und alle betroffenen Spieler für einige Sekunden in Schlaf versetzt. Das kann das Ende bedeuten, daher sollte sich jeder von den Wolken fern halten.

Zu Beginn des Kampfes rennt der Main Tank auf Taerar zu, greift an und dreht ihn vom Raid weg. Kurz nach ihm begibt sich der Raid in zwei Gruppen geteilt auf die linke beziehungsweise rechte Kopfseite des Drachen. Wegen des erwähnten Schlafzaubers sollten sich alle Spieler gut verteilen.

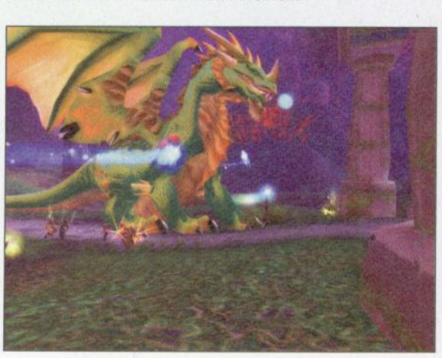
Taerar verfügt außerdem über einen flächendeckenden Furchtzauber. Allianz-Raids sollten also zumindest den Main Tank mit dem entsprechenden Schutzzauber ausstatten, sofern ein Zwergen-Priester im Raid ist; der Off Tank sollte außerdem ständig auf der Hut sein und den Drachen aufsammeln, wenn es den Main Tank doch einmal erischt und er unfreiwillig die Beine in die Hand nimmt.

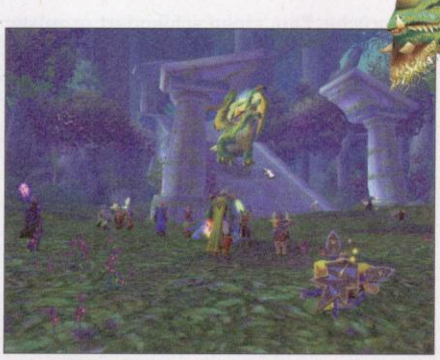
Jeder grüne Drache verfügt über eine Spezial-Attacke, die ausgelöst wird, sobald Ihre Lebensenergie auf 75, 50 und 25 Prozent gedrückt wird. Taerar wird dann fast unsichtbar, unangreifbar und zieht sich auch selbst aus dem Kampf zurück. Er beschwört aber drei kleinere Drachen, die über dieselben Nahkampfattacken wie er verfügen. Sobald sie erscheinen, müssen sie unverzüglich von drei Offtanks aufgesammelt werden. Bis auf vorher zugeteilte Heiler nimmt sich der ganze Raid einen Drachen nach dem andern vor. Sind sie besiegt, nimmt Taerar den Kampf wieder auf, spätestens jedoch nach drei Minuten. Nach dieser Zeit muss der Raid die Drachen bezwungen haben, sonst bricht Chaos aus.

Moritz Menzel

YSONDRE

Ysondre verfügt genau wie die anderen drei grünen Drachen über eine Schlagattacke mit dem Schwanz, einen Flächen-Schlafzauber und den vor allem für den Main Tank und seine Heiler lästigen grünen Atem. Doch darüber hinaus ist der Kampf nicht besonders schwierig. Ysondre ist der harmloseste der Drachen. Seine Spezialattacke ist ein Kettenblitz, den er auf den Spieler mit der höchsten Aggro schleudert. Dieser Angriff verursacht etwa 1.000 Naturschaden und springt auf bis zu zehn weitere Ziele in der Nähe über. Dieser zusätzliche Effekt lässt sich allerdings ganz leicht verhindern, indem nur wenige bis gar keine Spieler zu nahe beim Main Tank stehen.





Nach dem Verlust von jeweils 25 Prozent seiner Lebensenergie, also bei 75, 50 und 25 Prozent, beschwört Ysondre zu seiner Unterstützung eine ganze Reihe schlecht gelaunter Druiden. Diese erscheinen direkt unter seinem Körper und greifen den Raid sofort mit Nahkampfattacken und Mondfeuer an. Diese Druiden sind eigentlich verhältnismäßig harmlos, machen wenig Schaden und verfügen nur über etwa 2.000 Lebenspunkte. Trotzdem sollten sie so schnell wie möglich von den DPS-Klassen im Raid aus dem Weg geräumt werden. Im Gegensatz zur Begegnung mit dem grünen Drachen Taerar geht der normale Kampf gegen den eigentlichen Boss während dieses Events allerdings weiter. Der Main Tank, einige extra abgestellte Heiler und gegebenenfalls auch noch ein kampfbereiter Offtank dürfen sich aus eben diesem Grund nicht allzu sehr durch die störenden Druiden ablenken lassen.

Moritz Menzel

LETHON

Von den grünen Drachen stellt Lethon für die meisten Raid-Gilden die größte Herausforderung und ein echtes Problem dar. Neben den üblichen Fähigkeiten, die er mit seinen grünen Brüdern teilt, wirft er mit Schattenblitzen um sich. Die verursachen jeweils etwa 1.000 Schadenspunkte. Zu viel, als dass die Heiler dem etwas entgegensetzen könnten. Im Gegensatz zu Lord Kazzak haben diese Attacken allerdings eine Regelmäßigkeit, die sich mit ausreichend Training sehr geschickt ausnutzen lässt. Lethon zaubert seine Blitze immer viermal auf die eine, dann wieder viermal auf seine andere Seite. Bis auf den Main Tank stellt sich der Raid bei dieser Begegnung aus diesem Grund geschlossen auf eine Seite des imposanten Drachen. Direkt nachdem Lethon viermal Blitze in die andere Richtung geschleudert hat, rennt der MT gerade durch ihn hindurch, sodass der Drache nach diesem Manöver in die entgegengesetzte Richtung blickt. Der restliche Raid wechselt dadurch sozusagen die Seite, und die nächste Salve Blitze geht wieder ins Leere. Um dieses Manöver wirklich verlässlich auszuführen, sollte der Raidleiter die Blitze mitzählen und dem Main Tank durch eine Ansage ein Zeichen geben.

Lethons 25-Prozent-Fähigkeit erfordert ebenfalls viel Aufmerksamkeit und vor allem sehr schnelle Reaktionen aller Raid-Teilnehmer: Alle Spieler in einem großen Radius werden für fünf Sekunden betäubt und nehmen ungefähr 1.500 Schaden. Außerdem entweicht aus jedem Spieler ein Geist, der sich langsam auf den Drachen zu bewegt und ihn für etwa ein Prozent heilt, wenn er sein Ziel denn erreicht. Glücklicherweise können die Geister auf dem Weg angegriffen und schnell besiegt werden. Diese Fähigkeit kontert der Raid daher am besten, indem sich alle Spieler bis auf den Main Tank, also auch alle Nahkämpfer, kurz vor jeder 25-Prozent-Marke möglichst weit von Lethon entfernen und sofort nach dem Erwachen so viele Geister wie möglich aus dem Weg räumen. Zuerst natürlich den eigenen, dann kann anderen Spielern geholfen werden. Während des gesamten Events, also auch während der Raid betäubt ist, prügelt Lethon weiter munter auf den Main Tank ein. Kurz vorher muss der daher voll geheilt und mit HoTs belegt werden.

Moritz Menzel

EMERISS

Für den Kampf mit Emeriss bildet der Raid zwei große Abteilungen, die sich auf der Kopfseite links und rechts aufstellen. Innerhalb dieser zwei Abteilungen sollten sich die Spieler in Reichweite ihrer Gruppe aufhalten und gut verteilen, denn Emeriss' Spezialattacken sind ansteckend. Die erste ist eine Krankheit, die Schaden verursacht und an benachbarte Angreifer übertragen wird. Sie muss von Priestern oder Paladinen geheilt werden.

Besonders unangenehmer ist bei Emeriss das verfrühte Ableben eines Helden. Sobald ein Angreifer das Zeitliche segnet, sprießt auf seinem Leichnam ein Pilz, der allen umstehenden Spielern bis zu 600 Naturschaden pro Sekunde zufügt. Aus diesem Grund ist bei Emeriss das »Griefing« besonders lästig, denn auch Raid-fremde Spieler erzeugen bei ihrem Ableben Pilze, die eine Gefahr für alle anderen Schlachtgruppen-Mitglieder darstellen.

Um das Überleben der Helden zu erschweren, belegt Emeriss' 25-Prozent-Fähigkeit, Korruption der Erde, alle Angreifer in einem großen Radius für zehn Sekunden mit einem Schatten-DoT, der exakt 100 Prozent ihrer Lebensenergie kostet. Ist ein Priester in der Gruppe, kann der Schaden über Gruppenheilung aufgefangen werden. Zusätzlich muss jeder Tränke, Bandagen oder Heilungswurzeln bereithalten und im Zweifelsfall nicht damit geizen. Denn aus erwähnten Gründen sollte jeder einzelne Tod vermieden werden. Außerdem müssen in dieser Phase die Heiler des Main Tanks besonders aufmerksam sein, denn mit dem zusätzlichen Debuff nimmt er extrem viel Schaden.

Moritz Menzel

BERGBAU

Sinnvolle Kombination mit:
Schmiedekunst, Ingenieurskunst
Empfehlenswert für:
Krieger, Paladine

Als Bergbauer sammeln Sie verschiedenste Erze und andere Rohstoffe, die für die Ausübung anderer Berufe benötigt werden. Allen voran Schmiedekunst und Ingenieurskunst. Sie müssen diese Berufe aber nicht erlernt haben, um als Bergmann tätig zu sein. Sie können einfach Rohstoffe abbauen und an Schmiede und Ingenieure verkaufen.

Gelegentlich finden Sie auch besonders wertvolle Edelsteine in den Erzadern, die Sie im Auktionshaus für horrende Summen verkaufen können. Der Beruf eignet sich also auch durchaus, um etwas Gold zu verdienen.

Besonderheit

Sobald Sie ein Edelmetall gefunden haben, müssen Sie es erst einmal in Barren schmelzen, um es überhaupt in einem weiterverarbeitenden Beruf verwenden zu können. Dazu brauchen Sie eine Schmiede, die Sie in jeder Hauptstadt, aber auch in kleineren Städten finden. Drücken Sie dann das »Einschmelzen«-Icon, und schon legt Ihr Charakter los.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
für alle Stufen	Krunn	Durotar (51, 40)	Kurdram Stonehammer	Darkshore (38, 41)
	Makaru	Orgrimmar (73, 26)	Dank Drizzlecut	Dun Morogh (69, 55)
	Johan Focht	Der Silberwald (43, 40)	Yarr Hammerstone	Dun Morogh (50, 50)
	Brek Stonehoof	Thunder Bluff (34, 57)	Geofram Bouldertoe	Ironforge (50, 26)
	Brom Killian	Undercity (55, 37)	Brock Stoneseeker	Loch Modan (37, 47)
	Pikkle	Tanaris (51, 28)	Gelman Stonehand	Stormwind (51, 17)
			Pikkle	Tanaris (51, 28)

ANGELN

Sinnvolle Kombination mit: **Alchimie, Kochen**
Empfehlenswert für: **Pausen zwischendurch**

Angeln ist ein Minispiel, bei dem Sie zum richtigen Zeitpunkt schnell genug auf den ausgeworfenen Köder klicken müssen, der auf der Wasseroberfläche schwimmt. So fangen Sie Fische, die vor allem für Kochrezepte verwendet werden. Darüber hinaus gibt es auch besondere Fische, die nützlich für andere Berufe sind.

Besonderheiten

Zum Angeln wird neben einer Angel auch ein Köder benötigt. Dieselben Händler, die Angeln verkaufen, bieten meistens auch Köder an. Köder bieten einen Bonus auf die Fertigkeit Angeln und machen es so leichter, richtig dicke Fische an Land zu ziehen. Köder verlieren nach einiger Zeit ihre Wirkung, deshalb müssen sie von Zeit zu Zeit ausgewechselt werden. Bessere Köder bringen höhere Boni.

Um zum Meister zu werden, müssen Sie mit Nat Pagle sprechen, der sich in den Sümpfen von Dustwallow versteckt (58, 59). Von ihm bekommen Sie eine neue Quest: Sie sollen vier verschiedene Fische fangen.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Armand Cromwell	Undercity (80, 31)	Arnold Leland	Stormwind (45, 58)
	Kah Mistrunner	Thunder Bluff (56, 46)	Astaia	Darnassus (47, 56)
Experte (bis 225)	Lumak	Orgrimmar (69, 29)	Grimnur Stonebrand	Ironforge (58, 6)
	Harold Riggs	Das Sumpfland (8, 58)		
	Matthew Hooper	Das Redridgegebirge (26, 51)		
Fachmann (bis 225)	Buch: Expertenangeln – Der Barsch und Du	Booty Bay (27, 77)	Buch: Expertenangeln – Der Barsch und Du	Booty Bay (27, 77)

KÜRSCHNEREI

Sinnvolle Kombination mit:
Lederer
Empfehlenswert für:
Schurke, Jäger, Schamane, Druide

Durch das Häuten von Tieren erhalten Sie Leder und Felle. Diese werden allerdings nicht nur für die Lederverarbeitung benötigt, sondern auch für andere Berufe wie etwa Schmiede- und Ingenieurskunst.

Besonderheit

Neben normalen Lederarten gibt es auch spezielle Ledertypen, die nur in bestimmten Gegenden oder Instanzen zu bekommen sind. Um etwa den Kernhunden im Geschmolzenen Kern das Fell über die Ohren zu ziehen, benötigen Sie einen sehr hohen Kürschnerei-Wert von 315. Den erreichen Sie nicht durch einfaches Training. Hierfür brauchen Sie die entsprechende Verzauberung für Handschuhe und die Waffe Finkles Kürschner, die der Boss »Das Biest« in der Instanz Obere Blackrockspitze hinterlassen kann.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
für alle Stufen	Dranh	Das Brachland (45, 50)	Jayla	Ashenvale (49, 67)
	Malux	Desolace (23, 69)	Eladriel	Darnassus (64, 22)
	Kulleg Stonehorn	Feralas (74, 42)	Wilma Ranthal	Das Redridgegebirge (88, 71)
	Yonn Deepcut	Mulgore (45, 57)	Helene Peltskinner	Der Wald von Elwynn (46, 62)
	Thuwd	Orgrimmar (63, 45)	Balthus Stoneflayer	Ironforge (39, 32)
	Mooranta	Thunder Bluff (44, 42)	Maris Granger	Stormwind (67, 48)
	Rand Rhobart	Tirisfal (65, 59)	Radnaal Maneweaver	Teldrassil (42, 50)
	Killian Hagey	Undercity (70, 59)		

ALCHIMIE

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Carolai Anise	Tirisfal (59, 52)	Alchimist Mallory	Der Wald von Elwynn (39, 48)
	Doctor Martin Felben	Undercity (46, 74)	Cyndra Kindwhisper	Teldrassil (57, 60)
	Kray	Thunder Bluff (46, 34)	Ghak Healtouch	Loch Modan (37, 49)
	Miao'zan	Durotar (55, 74)	Lilyssia Nightbreeze	Stormwind (46, 79)
	Whuut	Orgrimmar (55, 33)	Tel'Athir	Stormwind (46, 78)
	Vosur Brakthel	Ironforge (66, 55)		
Experte (bis 150)	Bena Winterhoof	Thunder Bluff (46, 33)	Alchimist Narett	Die Marschen von Dustwallow (63, 47)
	Doktor Marsh	Undercity (51, 74)	Jaxin Chong	Stranglethorn (28, 77)
	Jaxin Chong	Stranglethorn (28, 77)	Kylanna	Ashenvale (50, 67)
	Serge Hinott	Die Vorgebirge von Hillsbrad (61, 19)	Sylvanna Forestmoon	Darnassus (56, 24)
	Yelmak	Durotar (56, 33)	Tally Berryfizz	Ironforge (66, 55)
Fachmann (bis 225)	Doktor Herbert Halsey	Undercity (47, 72)	Ainethil	Darnassus (54, 23)
Meister (bis 300)	Rogvar	Die Sümpfe des Elends (48, 55)	Kylanna Windwhisper	Feralas (32, 43)

Sinnvolle Kombination mit: **Kräuterkunde**
Empfehlenswert für: **Krieger, Magier, Schurke, Jäger, Druide**

Nahkämpfer können Alchimie benutzen, um auf sich Verstärkungszauber zu wirken oder sich zu heilen. Magiebegabte Klassen benutzen Alchimie, um Mana wiederherzustellen.

Wenn Sie Alchemist werden wollen, sollten Sie auch Kräutersammler sein. Ansonsten müssen Sie Zutaten von anderen Spielern kaufen. Einige Zutaten werden Sie außerdem bei Handwerks-Händlern erwerben müssen. Und seltene Bestandteile müssen Sie sich von Monstern, durch Fischen, aus Truhen oder ebenfalls von anderen Spielern besorgen.

KRÄUTERKUNDE

Friedensblume, Magus-Königskraut, Königsblut	auf Wiesen
Silberblatt, Wilddornrose	unter Bäumen
Beulengras, Erdwurzel, Wildstahlblume	auf Klippen
Beulengras	bei Gebäuden
Grabmoos	auf Grabsteinen
Würgetang	in Feuchtgebieten

Sinnvolle Kombination mit: **Alchimie**
Empfehlenswert für: **Krieger, Magier, Druide, Schurke, Jäger**

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
für alle Stufen	Mishiki	Durotar (55, 75)	Firodren Mooncaller	Darnassus (47, 68)
	Jandi	Orgimmar (55, 39)	Reyna Stonebranch	Ironforge (55, 58)
	Angrun	Stranglethorn (32, 27)	Shylamiir	Stormwind (15, 49)
	Komin Winterhoof	Thunder Bluff (49, 39)	Tannysa	Stormwind (44, 77)
	Faruza	Tirsfall (59, 52)	Malorne Bladeleaf	Teldrassil (57, 60)
	Martha Alliestar	Undercity (54, 49)	Brant Jasperbloom	Die Marschen von Duskwallow (64, 47)
	Aranae Venomblood	Die Vorgebirge von Hillsbrand (61, 19)	Alma Jainrose	Das Redridge-gebirge (21, 45)
	Ruw	Feralas (79, 43)	Flora Silverwind	Stranglethorn (27, 77)
	Flora Silverwind	Stranglethorn (27, 77)		

Der Beruf Kräuterkunde ist eine fast notwendige Voraussetzung für die Alchimie. Im Gegensatz zur Kürschnerei benötigen Sie zum Kräutersammeln keine besonderen Gegenstände. Allerdings sollten Sie darauf achten, ausreichend Platz in den Taschen zu haben, bevor Sie losziehen, um Blumen zu pflücken.

BESONDERHEIT

Jede Pflanze können Sie nur in bestimmten Gegenden von Azeroth finden. Entweder in bestimmten Zonen oder in fast allen Zonen, aber nur unter bestimmten geographischen Gegebenheiten. Nach einer Erdwurzel suchen Sie beispielsweise am Besten in der Nähe von Klippen und nicht auf offenen Ebenen.

ERSTE HILFE

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Arnok	Orgrimmar (34, 84)	Byancie	Teldrassil (55, 56)
	Mary Edras	Undercity (73, 55)	Dannelor	Darnassus (51, 12)
	Schwester Neela	Tirisfal (61, 52)	Fremal Doohickey	Das Sumpfland (10, 61)
	Pand Stonebinder	Thunder Bluff (29, 21)	Nissa Firestone	Ironforge (54, 58)
	Rawrk	Durotar (54, 41)	Shaina Fuller	Stormwind (42, 26)
	Vira Younghoof	Mulgore (46, 60)		
Experte (bis 150)	Arnok	Orgrimmar (34, 84)	Byancie	Teldrassil (55, 56)
	Mary Edras	Undercity (73, 55)	Dannelor	Darnassus (51, 12)
	Schwester Neela	Tirisfal (61, 52)	Fremal Doohickey	Das Sumpfland (10, 61)
	Pand Stonebinder	Thunderbluff (29, 21)	Nissa Firestone	Ironforge (54, 58)
	Rawrk	Durotar (54, 41)	Shaina Fuller	Stormwind (42, 26)
	Vira Younghoof	Mulgore (46, 60)		
Fachmann (bis 225)	Buch: Experten-Erste-Hilfe-Verbinden, aber richtig (Balai Lok'Wein)	Die Marschen von Duskwallow (36, 30)	Buch: Experten-Erste-Hilfe-Verbinden, aber richtig (Deneb Walker)	Das Arathi Hochland (27, 58)
Meister (bis 300)	Quest: Horde-Traumachirurg (Doktor Gregory Victor)	Das Arathi Hochland (37, 36)	Quest: Allianz-Traumachirurg (Doktor Gustaf VanHowzen)	Die Marschen von Duskwallow (67, 48)

Empfehlenswert für: **alle Klassen**

Hier lernen Sie, aus allen Stoffarten Bandagen herzustellen. Mit diesen können Sie sich einmal pro Minute selbst heilen. Das ist vor allem im PvP und in Raid-Instanzen praktisch.

BESONDERHEIT

Um zum Meister zu werden, müssen Sie eine etwas hektische Quest bewältigen. Allianz-Spieler in Theramore und Horde-Spieler im Arathi Hochland. Ihre Aufgabe: In einem recht knappen Zeitlimit mehr als ein Dutzend schwer verwundeter NPCs zu versorgen. Der Trick: Möglichst in der Raummitte stehen, damit Sie die Patienten schnell erreichen.

SCHNEIDEREI

Sinnvolle Kombination mit:
Verzaubern
Empfehlenswert für:
Magier, Priester, Hexenmeister

Als Schneider können Sie die verschiedenen Stoffe Azeroths zu Roben, Taschen und Hemden verarbeiten. Oder aber zu sehr speziellen Gegenständen für sehr spezielle Anlässe. Ein Hochzeitskleid beispielsweise.

Außerdem ist die Schneiderei der einzige Beruf, mit dem Sie Taschen selbst herstellen können. Die sind bei anderen Spielern natürlich entsprechend gefragt, allerdings ist das Beschaffen der Zutaten für höherlevelige Behältnisse extrem anstrengend.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Bowen Brisboise	Tirisfal (52, 55)	Eldrin	Der Wald von Elwynn (79, 68)
	Kil'hala	Das Brachland (52, 31)	Grondal Moonbreeze	Darkshore (38, 40)
	Snang	Orgrimmar (62, 49)	Lawrence Schneider	Stormwind (43, 73)
	Vhan	Thunder Bluff (43, 44)	Trianna	Darnassus (63, 21)
	Victor Ward	Undercity (70, 29)	Uhtrar Threx	Ironforge (43, 28)
Experte (bis 150)	Grarnik Goodstitch	Stranglethorn (28, 76)	Grarnik Goodstitch	Stranglethorn (28, 76)
	Magar	Orgrimmar (63, 49)	Jormund Stonebrow	Ironforge (43, 28)
	Mahani	Das Brachland (44, 59)	Me'lynn	Darnassus (63, 22)
	Rhiannon Davis	Undercity (70, 30)	Sellandus	Stormwind (42, 76)
	Tepa	Thunder Bluff (44, 45)		
Fachmann (bis 225)	Josef Gregorian	Undercity (70, 30)	Georgio Bolero	Stormwind (43, 73)
Meister (bis 300)	Daryl Stack	Die Vorgebirge von Hillsbrand (63, 20)	Timothy Worthington	Die Marschen von Duskwallow (66, 51)

VERZAUBERN

Sinnvolle Kombination mit:
Schneidern
Empfehlenswert für:
alle Klassen

Gerade in hohen Levelbereichen sind Verzauberungen nicht wegzudenken. Sie verbessern selbst nahezu perfekte epische Items noch.

BESONDERHEIT

Zutaten für Verzauberungen bekommen Sie, indem Sie Gegenstände zerlegen. Wo andere ihre Beute zu Geld machen, gehen Sie leer aus. Jedenfalls zunächst. Für wirklich wertvolle und seltene Verzauberungen können Sie später nämlich locker über 100 Gold verlangen.

Als wäre das »Sammeln« der Ressourcen nicht schon anstrengend genug, steht der letzte Trainer in der Instanz Uldaman. Ein echter Stolperstein auf der Karriereleiter.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Jhag	Orgrimmar (53, 38)	Alanna Raveneye	Teldrassil (38, 34)
	Malcomb Wynn	Undercity (62, 60)	Betty Quin	Stormwind (43, 63)
	Mot Dawnstrider	Thunder Bluff (44, 38)	Lalina Summermoon	Darnassus (58, 12)
	Vance Undergloom	Tirisfal (61, 51)	Thonys Pillarstone	Ironforge (60, 44)
Experte (bis 150)	Godan	Orgrimmar (53, 38)	Gimble Thistlefuzz	Ironforge (60, 45)
	Lavinia Crowe	Undercity (62, 61)	Lucan Cordell	Stormwind (43, 64)
	Teg Dawnstrider	Thunder Bluff (45, 38)	Taladan	Darnassus (58, 13)
			Xylinnia Starshine	Feralas (31, 44)
Fachmann (bis 225)	Hgarth	Das Steinkrallengebirge (49, 57)	Kitta Firewind	Der Wald von Elwynn (46, 70)
Meister (bis 300)	Annora	Uldaman (!)	Annora	Uldaman (!)

LEDERER

Sinnvolle Kombination mit:
Kürschnerei
Empfehlenswert für:
Jäger, Druiden, Schurken, Schamanen

Mit dieser Fertigkeit können Sie Lederrüstungen herstellen oder Flicken, die integraler Bestandteil der Herstellung von höherstufigen Metallrüstungen und verbesserten Waffen sind.

BESONDERHEIT

Wenn Sie Level 40 und ein Talent für Lederverarbeitung von mindestens 225 erreicht haben, können Sie sich in eine von drei Richtungen spezialisieren, die jeweils mit einer eigenen Questreihe einhergehen.

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	Chaw Stronghide	Mulgore (45, 57)	Adele Fiedler	Der Wald von Elwynn (46, 62)
	Dan Golthas	Undercity (70, 58)	Darianna	Darnassus (64, 21)
	Kamari	Orgrimmar (63, 44)	Gretta Finespindle	Ironforge (39, 32)
	Mak	Thunder Bluff (42, 43)	Nadyia Maneweaver	Teldrassil (41, 49)
Experte (bis 150)	Arthur Moore	Undercity (70, 57)	Aayndia Floralwind	Ashenvale (35, 52)
	Brawn	Stranglethorn (31, 28)	Faldron	Darnassus (64, 21)
	Karolek	Orgrimmar (62, 44)	Fimble Finespindle	Ironforge (39, 33)
	Krulmoo Fullmoon	Das Brachland (44, 59)	Simon Tanner	Stormwind (67, 49)
	Tarn	Thunder Bluff (42, 42)		
Fachmann (bis 225)	Una	Thunder Bluff (41, 42)	Telonis	Darnassus (64, 21)
Meister (bis 300)	Hahrana Ironhide	Feralas (74, 43)	Drakk Stonehand	Das Hinterland (13, 43)
	Drachenschuppen-Lederverarbeitungs-Quest (Thorkaf Dragoneye)	Das Ödland (62, 57)	Drachenschuppen-Lederverarbeitungs-Quest (Peter Galen)	Azshara (37, 65)
	Elementargeist-Lederverarbeitungsquest (Brumn Winterhoof)	Das Arathi Hochland (28, 45)	Elementargeist-Lederverarbeitungsquest (Sarah Tanner)	Die Sengende Schlucht (63, 57)
	Stammes-Lederverarbeitungsquest (Se'Jib)	Stranglethorn (36, 34)	Stammes-Lederverarbeitungsquest (Caryssia Moonhunter)	Feralas (89, 46)

SCHMIEDEKUNST

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	BASIL FRYE	Undercity (60, 28)	DANE LINDGREN	Stormwind (57, 16)
	DWUKK	Durotar (52, 40)	DELFRUM FLINTBEARD	Darkshore (38, 40)
	GUILLAUME SOROUY	Der Silberwald (43, 41)	GROUM STONEBEARD	Ironforge (52, 41)
	THRAG STONEHOOF	Thunder Bluff (39, 56)	SCHMIED ARGUS	Der Wald von Elwynn (51, 65)
	UG'THOK	Orgrimmar (80, 23)	TOGNUS FLINTFIRE	Dun Morogh (45, 51)
Experte (bis 150)	JAMES VAN BRUNT	Undercity (61, 29)	CLARISE GNARLTREE	Duskwood (73, 48)
	KAM STONEHOOF	Thunder Bluff (39, 55)	ROTGATH STONEBEARD	Ironforge (52, 42)
	SNARL	Orgrimmar (79, 23)	THERUM DEEPFORGE	Stormwind (56, 16)
	TRAUGH	Das Brachland (51, 28)		
Fachmann (bis 225)	GALVAN DER ALTE	Stranglethorn (50, 20)	GALVAN DER ALTE	Stranglethorn (50, 20)
	SARU STEELFURY	Orgrimmar (82, 23)	BENGUS DEEPFORGE	Ironforge (52, 41)
Meister (bis 300)	BRIKK KEENCRAFT (Meisterschmied)	Stranglethorn (29, 75)	BRIKK KEENCRAFT (Meisterschmied)	Stranglethorn (29, 75)
	OKOTHOS IRONRAGER (Rüstungsschmied)	Orgrimmar (79, 23)	GRUMNUS STEELSHAPER (Rüstungsschmied)	Ironforge (50, 42)
	BORGOSH COREBENDER (Waffenschmied)	Orgrimmar (79, 23)	IRONUS COLDSTEEL (Waffenschmied)	Ironforge (50, 43)

Sinnvolle Kombination mit: **Bergbau**
Empfehlenswert für: **Krieger, Paladine**

Schmiede verarbeiten Metallbarren zu Waffen und Rüstungen. Es gibt viele seltene Waffen, die man nicht bei Händlern oder Monstern findet, sondern die nur von einem Schmied hergestellt werden können. Schmiede können auch Schleifsteine produzieren, mit denen sich Waffen für eine kurze Zeit verbessern lassen.

BESONDERHEIT

Gegen Ende Ihrer Karriere können Sie sich zum Rüstungs- oder Waffenschmied spezialisieren. Als Waffenschmied haben Sie wiederum die Wahl aus Keulen oder Äxten.

INGENIEURSKUNST

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	GRAHAM VAN TALEN	Undercity (75, 73)	BRONK GUZZLEGEAR	Dun Morogh (50, 50)
	MUKDRAK	Durotar (52, 40)	DEEK FIZZLEBIZZ	Loch Modan (45, 13)
	THUND	Orgrimmar (75, 24)	JEMMA QUIKSWITCH	Ironforge (67, 43)
	TINKERWIZ	Das Brachland (62, 36)	SPRITE JUMPSPROCKET	Stormwind (54, 8)
	TWIZWICK SPROCKETGRIND	Mulgore (61, 31)		
Experte (bis 150)	FRANKLYN LLOYD	Undercity (75, 73)	FINBUS GEARGRIND	Duskwood (77, 48)
	NOGG	Orgrimmar (75, 25)	LILLIAM SPARKSPINDLE	Stormwind (57, 4)
	TRIXIE QUIKSWITCH	Ironforge (67, 43)		
Fachmann (bis 225)	ROXXIK	Orgrimmar (75, 25)	SPRINGSPINDLE FIZZLEGEAR	Ironforge (68, 43)
Meister (bis 300)	BUZZEK BRACKETSWING (Meisteringenieur)	Tanaris (52, 27)	BUZZEK BRACKETSWING (Meisteringenieur)	Tanaris (52, 27)
	Quest: GNOMINGENIEUR (Oglethorpe Obnoticus)	Stranglethorn (28, 76)	Quest: GNOMINGENIEUR (Oglethorpe Obnoticus)	Stranglethorn (28, 76)
	Quest: GOBLININGENIEUR (Nixx Sprocketspring)	Tanaris (52, 27)	Quest: GOBLININGENIEUR (Nixx Sprocketspring)	Tanaris (52, 27)

Sinnvolle Kombination mit:
Bergbau
Empfehlenswert für:
Magier, Schurke, Priester, Jäger

Viele Rezepte benötigen Zutaten, die von anderen Spielern hergestellt werden. Ingenieur ist ein »anstrengender« Beruf, liefert aber ebenso praktische wie spaßige Dinge.

BESONDERHEIT

Sie können sich als Gnom- oder Goblin-Ingieneur spezialisieren. Während die Goblins gerne mit Dynamit arbeiten, gehen die Goblins mit phantasievollen Gerätschaften wie einer Verkleinerungsmaschine auf Nummer sicher.

KOCHKUNST

TRAINER

Stufe	Horde		Allianz	
Geselle (bis 75)	ASKA MISTRUNNER	Thunder Bluff (50, 52)	KOCH GHILM	Dun Morogh (68, 54)
	EUNICE BURCH	Undercity (62, 44)	CRYSTAL BOUGHMAN	Das Redridgegebirge (22, 43)
	ZAMJA	Orgrimmar (57, 53)	DARYL RIKNUSSUN	Ironforge (60, 36)
			GREMLOCK PILSNOR	Dun Morogh (47, 52)
			STEPHEN RYBACK	Stormwind (75, 37)
			ALEGORN	Darnassus (49, 21)
Experte (bis 150)	ASKA MISTRUNNER	Thunder Bluff (50, 52)	KOCH GHILM	Dun Morogh (68, 54)
	EUNICE BURCH	Undercity (62, 44)	CRYSTAL BOUGHMAN	Das Redridgegebirge (22, 43)
	ZAMJA	Orgrimmar (57, 53)	DARYL RIKNUSSUN	Ironforge (60, 36)
			GREMLOCK PILSNOR	Dun Morogh (47, 52)
			STEPHEN RYBACK	Stormwind (75, 37)
			ALEGORN	Darnassus (49, 21)
Fachmann (bis 225)	Buch: EXPERTENKOCHBUCH (Wulan)	Desolace (26, 69)	Buch: EXPERTENKOCHBUCH (Shandrina)	Ashenvale (49, 67)
Meister (bis 300)	Quest: MUSCHELETTE SURPRISE (Dirge Quikcleave)	Tanaris (52, 28)	Quest: MUSCHELETTE SURPRISE (Dirge Quikcleave)	Tanaris (52, 28)

Sinnvolle Kombination mit: **Angeln**
Empfehlenswert für: **Solospieler**

Von fettigen Schweinerippchen bis zu leckeren Riesenmuscheln lässt sich fast alles zaubern. Da die meisten Gerichte auch einen Buff-Effekt haben, eignet sich das Kochen vor allem dann, wenn Sie oft solo unterwegs sind.

BESONDERHEIT

Am Ende der Expertenstufe müssen Sie zu Dirge Quikcleave reisen. Er befindet sich im Gasthaus von Gadgetzan. Sie sollen Zutaten für seine Spezialität sammeln, als Belohnung bekommen Sie 20 Portionen davon. Zusätzlich gibt er Ihnen den Status »Fachmann«.

ROHSTOFF-ÜBERSICHT

PFLANZEN

Pflanzen	benötigter Fertigkeitslevel	Alteracgebirge	Arathihochland	Ashenvale	Azshara	Brachland	Brennende Steppe	Desolace	Dun Morogh	Dunkelküste	Duskwood	Durotar	Felwood	Feralas	Hinterland	Loch Modan	Marschen von Dustwallow	Mulgore	Ödland
FRIEDENSBLUME	1					x			x	x		x				x		x	
SILBERBLATT	1					x			x	x		x				x		x	
ERDWURZEL	15					x			x	x		x				x		x	
FLITZDISTEL	50			x		x				x	x					x			
MAGUSKÖNIGSKRAUT	50			x		x				x	x					x			
WILDDORNROSE	70			x		x				x	x					x			
WÜRGETANG	85	x	x	x				x		x							x		
BEULENGRAS	100	x	x	x		x		x		x	x					x			
WILDSTAHLBLUME	115		x	x		x		x			x								x
GRABMOOS	120	x	x			x		x			x								
KÖNIGSBLUT	125	x	x	x		x		x			x						x		x
LEBENSWURZ	150	x	x	x				x						x	x		x		
BLASSBLATT	160	x	x												x		x		x
GOLDDORN	170	x	x											x	x		x		x
KHADGARS SCHNURRBART	185	x	x											x	x		x		x
WINTERBISS	195	x																	
FEUERBLÜTE	205				x														x
LILA LOTUS	210			x										x	x				x
WILDRANKE	210			x										x	x				x
ARTHAS' TRÄNE	220												x						
SONNENGRAS	230						x						x	x					
BLINDKRAUT	235	x																	
GEISTERPILZ	245												x		x				
GROMSBLUT	250							x					x						
GOLDENER SANSAM	260				x		x						x	x	x				
TRAUMBLATT	270				x		x						x						
BERGSILBERWEISLING	280				x		x						x						
PESTBLÜTE	285												x						
EISKAPPE	290																		

Von Ironforge bis Stranglethorn, von Orgrimmar bis Feralas: Tagelang sind wir durch Azeroth gereist, haben Blumen gepflückt, Bären gehäutet und Minen geplündert. Das Ergebnis ist **der ultimative Rohstoff-Index für die World of WarCraft**. Was auch immer Sie suchen, wir sagen Ihnen, wo Sie es finden werden.

	Östliche Pestländer	Redridgegebirge	Sengende Schlucht	Silberwald	Silithus	Steinkrallengebirge	Stranglethorn	Sümpfe des Elends	Sumpfland	Tanaris	Thousand Needles	Tirisfal	Un'Goro Krater	Verwüstete Lande	Vorgebirge von Hillsbrad	Wald von Elwynn	Westfall	Westliche Pestländer	Winterspring
Friedensblume				x								x				x	x		
Silberblatt				x								x				x	x		
Erdwurzel		x		x								x				x	x		
Flitzdistel		x		x		x						x			x		x		
Maguskönigskraut		x		x		x						x			x		x		
Wilddornrose		x		x		x						x			x		x		
Würgetang				x			x								x		x		
Beulengras		x		x		x					x				x		x		
Wildstahlblume						x	x				x				x				
Grabmoos																			
Königsblut						x	x	x			x				x				
Lebenswurz				x			x	x							x				
Blassblatt							x	x											
Golddorn							x	x											
Khadgars Schnurrbart							x	x							x				
Winterbiss																			
Feuerblüte										x									
Lila Lotus							x			x									
Wildranke							x			x									
Arthas' Träne	x																	x	
Sonnengras	x													x					
Blindkraut								x											
Geisterpilz																			
Gromsblut														x					
Goldener Sansam	x											x							
Traumblatt	x												x					x	
Bergsilberweisling	x												x					x	x
Pestblüte	x																	x	
Eiskappe																			x

ERZE

	benötigter Fertigkeitslevel	Alteracgebirge	Arathihochland	Ashenvale	Azshara	Brachland	Brennende Steppe	Desolace	Dun Morogh	Dunkelküste	Duskwood	Durotar	Felwood	Feralas	Hinterland	Loch Modan	Marschen von Dustwallow	Mulgore	Ödland
Kupfer	1	■		■		■		■	■	■	■	■				■		■	
Zinn	65	■	■	■				■		■	■					■			■
Silber	65	■	■	■		■		■		■	■			■	■	■	■		■
Eisen	125	■	■	■			■	■			■			■			■		■
Gold	155	■	■	■	■		■	■		■	■		■	■	■		■		■
Mithril	175	■	■		■		■	■					■	■	■		■		■
Dunkeleisen	230						■												
Echtsilber	230	■	■		■		■	■					■	■	■		■		■
kleines Thoriumvorkommen	250						■						■	■	■				
reiches Thoriumvorkommen	270				■		■												
Induriumerz (Quest)	150																		■
geringes Blutsteinerz (Quest)	75		■																
Pyrophorerz (Quest)	65																		

LEDER

	Alteracgebirge	Arathihochland	Ashenvale	Azshara	Brachland	Brennende Steppe	Desolace	Dun Morogh	Dunkelküste	Duskwood	Durotar	Felwood	Feralas	Hinterland	Loch Modan	Marschen von Dustwallow	Mulgore	Ödland
Leichtes Leder	■		■		■			■	■	■	■			■	■		■	
Mittleres Leder	■	■	■		■		■		■	■								
Schweres Leder	■	■	■				■						■	■		■		■
Dickes Leder	■			■		■	■					■	■	■		■		■
Unverwüstliches Leder				■		■						■	■	■				
Schimärenleder				■														
Kriegsbärenleder												■						
Frostsäblerleder																		

STOFFE

	Alteracgebirge	Arathihochland	Ashenvale	Azshara	Brachland	Brennende Steppe	Desolace	Dun Morogh	Dunkelküste	Duskwood	Durotar	Felwood	Feralas	Hinterland	Loch Modan	Marschen von Dustwallow	Mulgore	Ödland
Leinenstoff	■				■			■			■				■		■	
Wollstoff		■	■		■				■	■								
Seidenstoff	■	■	■				■			■								■
Magiestoff				■								■	■	■				■
Runenstoff				■		■						■						
Teufelsstoff				■								■						

	Östliche Pestländer	Redridgegebirge	Sengende Schlucht	Silberwald	Silithus	Steinkrallengebirge	Stranglethorn	Sümpfe des Elends	Sumpfland	Tanaris	Thousand Needles	Tirisfal	Un'Goro Krater	Verwüstete Lande	Vorgebirge von Hillsbrad	Wald von Elwynn	Westfall	Westliche Pestländer	Winterspring
KUPFER		●		●		●			●		●	●			●	●	●		
ZINN		●		●		●	●	●	●		●				●		●		
SILBER		●	●	●		●	●	●	●	●	●				●			●	●
EISEN			●			●	●	●	●	●	●			●	●			●	●
GOLD	●		●		●	●	●	●	●	●	●			●	●			●	●
MITHRIL	●		●		●	●	●	●		●	●		●	●	●			●	●
DUNKELEISEN			●																
ECHTSILBER	●		●		●	●	●	●		●	●			●	●			●	●
KLEINES THORIUMVORKOMMEN	●		●		●					●			●	●				●	●
REICHES THORIUMVORKOMMEN	●				●								●					●	●
INDURIUMERZ (QUEST)																			
GERINGES BLUTSTEINERZ (QUEST)																			
PYROPHORERZ (QUEST)									●										

	Östliche Pestländer	Redridgegebirge	Sengende Schlucht	Silberwald	Silithus	Steinkrallengebirge	Stranglethorn	Sümpfe des Elends	Sumpfland	Tanaris	Thousand Needles	Tirisfal	Un'Goro Krater	Verwüstete Lande	Vorgebirge von Hillsbrad	Wald von Elwynn	Westfall	Westliche Pestländer	Winterspring
LEICHTES LEDER	●	●	●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●		
MITTLERES LEDER		●				●	●		●		●				●				
SCHWERES LEDER	●						●	●		●	●				●			●	●
DICKES LEDER	●						●	●		●			●	●					●
UNVERWÜSTLICHES LEDER	●									●			●	●					●
SCHIMÄRENLEDER																			●
KRIEGSBÄRENLEDER	●																	●	●
FROSTSÄBLERLEDER																			●

	Östliche Pestländer	Redridgegebirge	Sengende Schlucht	Silberwald	Silithus	Steinkrallengebirge	Stranglethorn	Sümpfe des Elends	Sumpfland	Tanaris	Thousand Needles	Tirisfal	Un'Goro Krater	Verwüstete Lande	Vorgebirge von Hillsbrad	Wald von Elwynn	Westfall	Westliche Pestländer	Winterspring
LEINENSTOFF				●		●						●					●		
WOLLSTOFF						●			●										
SEIDENSTOFF							●		●		●								
MAGIESTOFF							●			●				●					
RUNENSTOFF	●				●									●				●	●
TEUFELSSTOFF														●					

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

Geld stinkt nicht, und Gold in World of WarCraft schon gar nicht. Egal ob fürs Reittier oder für ausgiebiges Shopping im Auktionshaus, Sie brauchen Bargold. Wir sagen Ihnen, wie Sie die Portokasse aufstocken.

Den Beruf richtig nutzen

Überlegen Sie sich gut, welche Berufe Sie ergreifen. Wenn Sie nicht viel Wert auf selbst geschneiderte oder geschmiedete Ausrüstung legen, dann entscheiden Sie sich für zwei Sammelberufe, etwa Kürschnerei und Kräuterkunde. Sammeln Sie, was das Zeug hält, und stellen Sie Ihre Beute ins Auktionshaus. Es finden sich eigentlich immer Abnehmer für die Rohstoffe.

Wenn Sie einen verarbeitenden Beruf gewählt haben, preisen Sie Ihre Waren regelmäßig an. Allerdings nicht nur in den Hauptstädten, denn dort geht Ihre Werbung schnell im Nachrichten-Wust unter. Gehen Sie mit Ihren Rüstungen, Verzauberungen oder Tränken auch direkt in die Zonen, in denen sich Spieler des Levelbereiches tummeln, für den Ihre Waren perfekt geeignet sind. Denken Sie aber daran, dass es hier keinen Handels-Chat gibt, in dem Sie die Gegenstände direkt verlinken können. Preisen Sie also die Werte der Gegenstände beziehungsweise die Effekte der Tränke oder Verzauberungen an.

Das Auktionshaus richtig nutzen

Sie sollten sich nicht nur überlegen, was Sie ins Auktionshaus stellen. Sondern auch, WANN Sie das tun. Das Wochenende ist beispielsweise wesentlich besser geeignet als ein normaler Wochentag. An den zwei freien Tagen werden mehr Spieler über Ihre Auktionen stolpern. Starten Sie Auktionen außerdem niemals spät am Abend. Vor dem Gang ins Bett noch schnell die gerade erbeuteten Gegenstände zur Versteigerung freigeben, das ist zwar praktisch. Allerdings laufen Ihre Auktionen dann ebenfalls in der Nacht, morgens oder am frühen Nachmittag aus. Allesamt sehr ungünstige Zeiten – wenn nur wenig Spieler online sind, können sich nur wenige gegenseitig überbieten. Ihnen entgeht so unter Umständen eine hübsche Stange Gold. Denken Sie außerdem an die wöchentlichen Wartungsarbeiten. Während diese laufen, kann zwar niemand spielen, die Serverzeit läuft trotzdem weiter. Dauert die Wartung auf Grund technischer Probleme also länger, haben Sie de facto Gold verloren.

Nehmen Sie sich regelmäßig die Zeit, das Auktionshaus zu durchforsten. Schauen Sie sich die Preise für die verschiedensten Gegenstände an und suchen Sie gezielt nach Items, die weit unter ihrem eigentlichen Wert gehandelt werden. Zögern Sie nicht lange, schlagen Sie zu. Und geben Sie die Beute dann wieder zum »korrekten« Preis zur Auktion frei.

Gerade als Verzauberer sollten Sie das Auktionshaus immer genau im Auge behalten. Oftmals finden sich hier sehr preiswerte grüne Gegenstände mit einem Level über 50. Diese lassen sich, etwas Glück vorausgesetzt, in wertvolle und oft benötigte Reagenzien entzaubern. Hier ist natürlich Glück mit im Spiel. Waffen mit einem Level von 50 oder höher haben übrigens eine höhere Chance, in große ewige Essenzen entzaubert zu werden.

Werden Sie zum Messi

Über ein Jahr gibt es World of WarCraft bereits, und die Erfahrung hat gezeigt: Reich wird, wer bunkert. Gegenstände, die vor Monaten als recht wertlos galten, wurden in bestimmten Questreihen oder bei hinzugefügten Fraktionen plötzlich wichtig. Legen Sie sich deshalb am Besten einen Zweitcharakter zu, einen so genannten Mule (Maultier). Bei diesem können Sie dann alles abladen, was einmal wertvoll werden könnte, ohne dass die Taschen und die Bank Ihres Hauptcharakters verstopfen. Dadurch sind Sie vielleicht der erste, der bei einem der kommenden Patches das Auktionshaus befüllen kann.

Hierbei hilft es, regelmäßig die offiziellen Foren im Auge zu behalten und die Patchnotes genau zu beobachten. Dadurch wissen Sie im Voraus, welche Gegenstände wann wichtig werden könnten. Besonderes Augenmerk sollten Sie dabei auf neue Verzauberungen legen. Und auf neue Rezepte für Handwerksberufe. Diese benötigen oftmals Zutaten, die bisher vergleichsweise wertlos waren.

Essenzen

Immer gefragt sind Essenzen. Besonders die Essenzen des Lebens und des Wassers sind von Bedeutung, denn sie gehören zu den Zutaten hochstufiger Verzauberungen.

Essenzen des Lebens finden Sie in der Höhle im Teufelswald (56, 17) – die Ents in dieser Höhle können die Essenzen hinterlassen.

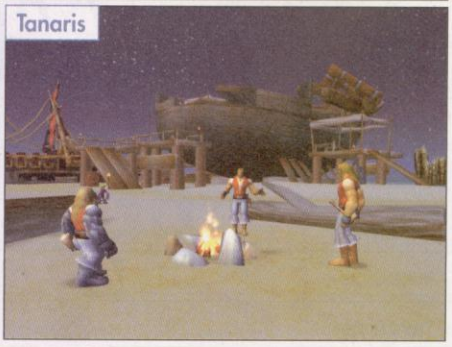
Westfall

Duskwood

Hillsbrad

Stranglethorn/Hinterland

Desolace


Tanaris

Essenzen des Wassers gibt es gleich um die Ecke. Die Wasser-Elementare etwas weiter südlich (48, 24) sind hier die richtigen Ansprechpartner. Allerdings kommen hier knapp ein Dutzend Elementare auf zeitweise gefühlte 30 Spieler. Ist es hier zu überfüllt, verschwenden Sie nicht Ihre Zeit. Wenden Sie sich anderen Dingen zu und versuchen Sie es später noch einmal.

Essenzen des Wassers finden Sie außerdem bei den Elementaren im südlichen Teil der Östlichen Pestländer am Mereldarsee (61, 81).

In Un'Goro finden Sie Essenzen des Lebens bei den Teerkriechern, Teerlords und Teerlauerern im nördlichen Teil der Karte (51, 24).

Sofern Sie Alchimist sind, einer Ihrer Zweitcharaktere Alchimist ist oder Sie einen Alchimisten kennen, können Sie alternativ auch andere Essenzen farmen und diese zu Essenzen des Wassers transmutieren lassen. Das funktioniert mit Essenzen der Erde und Essenzen des Untodes. Vor allem letztere lassen sich wesentlich leichter finden und sammeln als Essenzen des Wassers – in der Regel werden Sie bei jedem Instanzlauf durch Scholomance und Stratholme einige davon einsacken.

In regelmäßigen Abständen finden in Azeroth Invasionen durch Elementarwesen statt. Betroffen sind die Gebiete Un'Goro Krater (Feuer), Azshara (Stein), Winterspring (Wasser) und Silithus (Wind). Diese Invasionen beschränken sich jeweils auf ein kleines Gebiet innerhalb der Zone, in dem dann normale Elementare patrouillieren und ein Bossgegner auf seinen Tod wartet. Wenn Sie Essenzen farmen wollen, sind diese Invasionen das Paradies für Sie. Diese Elementare lassen die wertvollen Essenzen nämlich mit höherer Wahrscheinlichkeit fallen und tauchen nach dem Tod recht zügig wieder auf. Lassen Sie allerdings unbedingt den Boss in Ruhe. Sobald dieser tot ist, endet die Invasion nämlich.

»Instanz-Runs«

Darunter versteht man das Durchlaufen einer kompletten Instanz oder eines Teils einer Instanz von einem einzigen Spieler. In der Regel werden dabei gezielt Bosse getötet, in anderen Fällen in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Gegner. Der Vorteil liegt auf der Hand: Sie sind ungestört und haben keine Konkurrenz. Grundsätzlich eignet sich fast jede Instanz für solche Runs – probieren Sie einfach verschiedene Instanzen aus. Wir stellen im Folgenden einige sehr populäre Beispiele vor. Wenn Sie Bosse töten, sollten Sie allerdings Verzauberer sein. So können Sie die Gegenstände zu Geld machen, obwohl sie seelengebunden sind.

Priester und Uldaman

Begeben Sie sich nach Uldaman im Ödland. Ihr Ziel ist der Boss Galgann Firehammer im nördlichen Teil der Instanz. Betreten Sie die Instanz durch den Hintereingang und meiden Sie Kämpfe, um Zeit zu sparen. In Galganns Raum angekommen, regenerieren Sie, falls nötig.

Bewegen Sie sich direkt zu Galganns Position, um keine Gegner im hinteren Teil des Raumes auf sich zu ziehen. Ignorieren Sie die beiden Wächter und greifen Sie direkt Galgann an. Wenn Sie ein Schattenpriester sind, ist das einfach – das Talent Vampirumarmung sollte ausreichen, um Sie am Leben zu halten. Sind Ihre Talentpunkte in den Bäumen »Heilig« oder »Disziplin« gelandet, haben Sie es schwerer. Der Kampf dauert länger, da Sie weniger Schaden austeilen. Wenn Sie aber rechtzeitig ans Heilen denken, ist das Gefecht kein Problem.

Sobald Galgann gestorben ist, nehmen Sie sofort den meist blauen Gegenstand, belegen die beiden Wächter mit einem Furchteffekt und verlassen die Instanz. Starten Sie diese neu und wiederholen Sie das Ganze.

Schurken und Druiden im Scharlachroten Kloster

Ihr Ziel ist die Kathedrale. Schleichen Sie sich an allen Gegnern vorbei und betreten Sie das Hauptgebäude. Suchen Sie den kleinen Raum auf der rechten Seite. Betätigen Sie die Fackel, und eine Geheimtür öffnet sich. Hinter dieser liegt der scheinbar tote Hochinquisitor Fairbanks. Sobald Sie ihn angreifen, wird er allerdings quietschlebendig. Dieser ist leicht zu besiegen und bietet somit leichte Beute.

Hexenmeister und der Düsterbruch

Ihr Ziel sind die Arkanen Entartungen im westlichen Flügel. Die sind direkt am Eingang untergebracht, was die Zeit zum Neustarten der Instanz extrem verkürzt, und haben Buchbände des Fokus dabei, die im Auktionshaus locker für über 200 Gold den Besitzer wechseln. Die Taktik ist simpel: Achten Sie auf die Ent-Patrouillien und pullen Sie eine Dreiergruppe der Entartungen. Bewegen Sie sich zum Instanz-Eingang zurück. Nehmen Sie sich die Gegner einen nach dem anderen vor. Belegen Sie die Entartungen mit DoTs und benutzen Sie dann Ihren Furchtzauber. Dieses Spiel wiederholt sich, bis die Elementare tot sind.

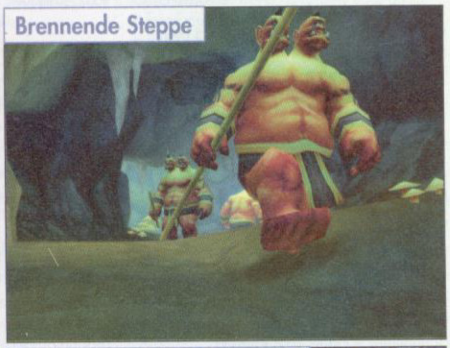
Der Friedhof des Scharlachroten Klosters

Diese Instanz lässt sich von jeder Klasse farmen. Aber: Je mehr Schaden Sie machen, desto mehr Gold nehmen Sie mit nach Hause. Auf dem Friedhof des Scharlachroten Klosters geht es nicht um den Boss, sondern um die normalen Gegner, die schnell wieder auftauchen. Laufen Sie hier einfach Amok und hauen Sie alles kurz und klein. Magier und Hexenmeister nutzen dafür bevorzugt Flächenschaden.

David Bergmann

Azshara

Winterspring

Brennende Steppe


Tyr's Hand

Silithus

Gebirgspass der Totenwinde

DIE THORIUMBRUDERSCHAFT

Für Einzelspieler ist diese Fraktion nahezu uninteressant – für Raid-Gilden dagegen absolut unverzichtbar. Für viele Bosse im Geschmolzenen Kern und im Pechschwingenhort ist nämlich Ausrüstung mit sehr guter Feuerresistenz Pflicht, und die Pläne für eben solche Ausrüstung gibt es hier. Der Haken: Neben wenigen echten Quests vergibt die Thoriumbruderschaft hauptsächlich Sammelaufträge, bei denen Sie mehrere Dutzend Mal einen bestimmten Gegenstand abliefern müssen. Das ist wenig spannend, geht mit Unterstützung der Gilde aber flott. Schmiede können, sofern sie Stufe 50 sind und mindestens Fertigkeitsstufe 265 ihres Berufes besitzen, in Gadgetzan bei Derotain Mudsipper außerdem eine Reihe von Rezepten erkaufen. Da Derotain Mudsipper zur Thoriumbruderschaft gehört, erhalten Sie hierfür je 150 Rufpunkte. Insgesamt lassen sich so 1.450 Punkte verbuchen!

WIEDERHOLBARE QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Gunst der Bruderschaft, Blut des Berges	60	200	Lokthos Darkbargainer	Blackrocktiefen
Gunst der Bruderschaft, Kernleder	60	150	Lokthos Darkbargainer	Blackrocktiefen
Gunst der Bruderschaft, Dunkeleisen	60	50	Lokthos Darkbargainer	Blackrocktiefen
Gunst der Bruderschaft, Feuriger Kern	60	200	Lokthos Darkbargainer	Blackrocktiefen
Gunst der Bruderschaft, Lavakern	60	200	Lokthos Darkbargainer	Blackrocktiefen

QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Stelle zu vergeben: Erledige die Konkurrenz	48	100	Zuchtmeister Scrange	Die Sengende Schlucht (38, 27)
Gestohlen: Schmiedewindform und ein Ausguck-Handfernrohr	48	100	Zuchtmeister Scrange	Die Sengende Schlucht (38, 27)
Verdammt seien diese fetten Finger	49	100	Hansel Heavyhands	Die Sengende Schlucht (38, 27)
Feurige Bedrohung!	49	100	Hansel Heavyhands	Die Sengende Schlucht (38, 27)
Incendosaurier? Was-auch-immer-Saurier?	49	100	Hansel Heavyhands	Die Sengende Schlucht (38, 27)
Gesucht: Vorarbeiter Maltorius	50	100		Gesucht-Schild (38, 27)
Was zum Fluxus?!	50	100	Meisterschmied Burninate	Die Sengende Schlucht (38, 28)

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Pläne: **Dunkeleisenstulpen**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Rüstungsschmied; Thoriumbruderschaft – Respektvoll; Stufe 60; Dunkeleisenbarren (x4), Feuerkern (x5), Lavakern (x3), Kernleder (x4), Blut des Berges (x2)
Hände – Platte; 495 Rüstung
+16 Ausdauer; +12 Beweglichkeit; +28 Feuerwiderstand

Muster: **Lavagürtel**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 60; Lavakern (x5), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x4), Eisenweberseide (x4)
Taille – Leder; 223 Rüstung
+15 Ausdauer; +26 Feuerwiderstand

Pläne: **Dunkeleisenarmschienen**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (295); Rüstungsschmied; Thoriumbruderschaft – Freundlich; Stufe 54; Dunkeleisenbarren (x16), Feuerkern (x3), Lavakern (x3)
Handgelenk – Platte; 394 Rüstung
+7 Ausdauer; +18 Feuerwiderstand

Muster: **Kernhundstiefel**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (295)
Benötigt: Stammeslederverarbeitung; Thoriumbruderschaft – Freundlich; Stufe 54; Kernleder (x20), Feuerkern (x6), Lavakern (x2), Runenfaden (x2)
Füße – Leder; 126 Rüstung
+13 Beweglichkeit; +18 Ausdauer; +24 Feuerwiderstand

Pläne: **Feuriger Kettengurt**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Rüstungsschmied; Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 54; Dunkeleisenbarren (x16), Feuerkern (x3), Lavakern (x3)
Taille – Schwere Rüstung; 214 Rüstung
+10 Ausdauer; +9 Intelligenz; +8 Willenskraft; +24 Feuerwiderstand

Pläne: **Dunkeleisenhelm**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Rüstungsschmied; Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 60; Dunkeleisenbarren (x4), Feuerkern (x2), Lavakern (x4)
Kopf – Platte; 758 Rüstung
+20 Ausdauer; +35 Feuerwiderstand

Formel: **Waffe – Mächtige Intelligenz**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300); Thoriumbruderschaft – Respektvoll
Verwenden: Lehrt Euch, wie man eine Nahkampfwaffe dauerhaft so verzaubert, dass sie die Intelligenz um 22 erhöht.

Muster: **Schmelzhelm**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Lederverarbeitung (300); Elementarlederverarbeitung; Thoriumbruderschaft – Freundlich; Stufe 55; Kernleder (x15), Feuerkern (x3), Lavakern (x6), Runenfaden (x2)
Kopf – Leder; 150 Rüstung
+16 Ausdauer; +29 Feuerwiderstand
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einem Angriff auszuweichen, um 1%.

Formel: **Waffe – Stärke**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (290); Thoriumbruderschaft – Freundlich
Verwenden: Lehrt Euch, wie man eine Nahkampfwaffe dauerhaft so verzaubert, dass sie die Stärke um 15 erhöht.

Muster: **Flimmerkernhandschuhe**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Thoriumbruderschaft – Freundlich; Stufe 57; Runenstoffballen (x8), Feuerkern (x6), Essenz des Feuers (x4), Verzaubertes Leder (x2), Runenfaden (x2)
Hände – Stoff; 60 Rüstung
+14 Intelligenz; +10 Ausdauer; +25 Feuerwiderstand
Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister

Formel: **Waffe – Mächtige Willenskraft**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300); Thoriumbruderschaft – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch, wie man eine Nahkampfwaffe dauerhaft so verzaubert, dass sie die Willenskraft um 20 erhöht.

Pläne: **Dunkeleisenzerstörer**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Axtschmiedemeister; Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 60; Dunkeleisenbarren (x18), Lavakern (x12), Blut des Berges (x2), Verzaubertes Leder (x2)
Waffenhand – Axt; 71 – 134 Schaden
Tempo: 2.40 (42.7 Schaden pro Sekunde)
+10 Stärke; +6 Feuerwiderstand

Muster: **Flimmerkernrobe**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 60; Mondstoff (x10), Feuerkern (x2), Lavakern (x3), Essenz des Feuers (x6), Eisenweberseide (x4)
Brust – Stoff; 120 Rüstung
+35 Ausdauer; +15 Feuerwiderstand
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.

Pläne: **Dunkeleisenhäscher**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Schwertschmiedemeister; Thoriumbruderschaft – Wohlwollend

Muster: **Schwarze Drachenschuppenstiefel**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Drachenschuppenlederverarbeitung; Thoriumbruderschaft – Wohlwollend
Füße – Schwere Rüstung; 270 Rüstung; Stufe 56; Verzaubertes Leder (x6), Schwarze Drachenschuppe (x30), Feuerkern (x4), Lavakern (x3), Runenfaden (x2)
+10 Ausdauer; +24 Feuerwiderstand
Anlegen: +28 Angriffskraft

Muster: **Flimmerkernmantel**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Thoriumbruderschaft – Wohlwollend; Stufe 56; Runenstoffballen (x12), Feuerkern (x4), Lavakern (x4), Verzaubertes Leder (x6), Runenfaden (x2)
Schulter – Stoff; 71 Rüstung
+10 Willenskraft; +10 Intelligenz; +9 Ausdauer; +24 Feuerwiderstand

Pläne: **Schwarze Amnestie**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Waffenschmied; Thoriumbruderschaft – Respektvoll; Stufe 60; Dunkeleisenbarren (x4), Lavakern (x6), Feuerkern (x12), Blut des Berges, Arkanitbarren (x12)
Einhändig – Dolch; 53 – 100 Schaden
Tempo: 1.60 (47.8 Schaden pro Sekunde
Trefferchance: Reduziert Eure Bedrohung gegenüber dem derzeitigen Ziel und verringert somit die Chance, dass es Euch angreift.

Muster: **Chromatische Stulpen**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Drachenschuppenlederverarbeitung; Thoriumbruderschaft – Respektvoll
Hände – Schwere Rüstung; 279 Rüstung
+5 Naturwiderstand; +5 Frostwiderstand, +5 Schattenwiderstand; +5 Feuerwiderstand
Anlegen: +44 Angriffskraft; Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.; Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

DIE ARGENTUMDÄMMERUNG

Die ersten Quests für die Argentumdämmerung führen Sie in die Blackfathom Tiefe. Danach wird die Fraktion erst wieder ab Stufe 50 wichtig, wenn Sie sich in den Pestländern mit Untoten und anderen fiesen Wesen herumschlagen. Wiederholtes Durchlaufen der Instanzen Scholomance und Stratholme ist ein guter Weg, um Ruf durch das Töten von Monstern und das Einsammeln der Geißelsteine zu gewinnen. Letztere können Sie allerdings auch im Alleingang in den Westlichen und Östlichen Pestländern sammeln. Vorausgesetzt, Sie haben vorher die Quest »Anstecknadel der Argentumdämmerung« absolviert. Für das Abgeben der Geißelsteine bekommen Sie Ehrenmarken. Bewahren Sie diese auf, bis Sie den Ruf respektvoll erreicht haben, und geben Sie diese erst danach für weiteren Ruf ab.

FÜR RUF ZU TÖTENDE GEGNER

Name	Punkte
Untote bis Stufe 60 in den Pestländern	5 Punkte (nur bis wohlwollend)
Schattenmagier in den Östlichen Pestländern	5 Punkte (nur bis wohlwollend)
Monster in Stratholme und Scholomance	5 Punkte (nur bis respektvoll)
Bosse in Stratholme und Scholomance	25 Punkte

WIEDERHOLBARE QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Dalsons Tränen'-Kessel	55	15 (auf Level 60)	Priesterin MacDonnell	Westliche Pestländer (42, 84)
Felstone-Feld'-Kessel	55	25 (auf Level 60)	Priesterin MacDonnell	Westliche Pestländer (42, 84)
Gahrron's Withering'-Kessel	55	25 (auf Level 60)	Priesterin MacDonnell	Westliche Pestländer (42, 84)
Withering Haunt'-Kessel	55	25 (auf Level 60)	Priesterin MacDonnell	Westliche Pestländer (42, 84)
Geißelsteine des Dieners	55	25	Miranda Breechlook	Östliche Pestländer (81, 59)
Geisselsteine des Eindringlings	55	25	Miranda Breechlook	Östliche Pestländer (81, 59)
Geisselsteine des Verderbers	55	25	Miranda Breechlook	Östliche Pestländer (81, 59)

QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Blackfathom-Schurkerei (Allianz)	27	200	Thaelrid	Blackfathom Tiefen
Blackfathom-Schurkerei (Horde)	27	200	Rashana Runetotem	Thunder Bluff (70, 33)
Fürst Nicholas Zverenhoff	52	50	Gregor Greystone	Winterspring (61, 38)
Der Everlook-Bericht	52	50	Gregor Greystone	Winterspring (61, 38)

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Naturmantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Naturwiderstand hinzu.

Flammenmantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Feuerwiderstand hinzu.

Schattenmantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Schattenwiderstand hinzu.

Frostmantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Frostwiderstand hinzu.

Arkaner Mantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Arkanwiderstand hinzu.

Chromatischer Mantel der Dämmerung
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Argentumdämmerung – Ehrfürchtig
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft 5 Punkte Widerstand gegen alle Magiearten hinzu.

Muster: **Stiefel der Dämmerung**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (290)
Benötigt: Argentumdämmerung – Wohlwollend; Unverwüstliches Leder (x30), Wächterstein (x2), Essenz des Wassers (x4), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2), Runenfaden (x2)
Füße – Leder; 114 Rüstung
+18 Ausdauer; Benötigt Stufe 53
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einem Angriff auszuweichen, um 1%.

Pläne: **Dunkeleisenhelm**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Rüstungsschmied; Argentumdämmerung – Wohlwollend; Stufe 60; Lavakern (x4), Feuerkern (x2), Dunkeleisenbarren (x4)
Kopf – Platte; 578 Rüstung
+20 Ausdauer; +35 Feuerwiderstand

Rezept: **Luft zu Feuer transmutieren**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Alchimie (275); Argentumdämmerung – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch die Transmutation von Essenz der Luft in Essenz des Feuers.

Formel: **Armschienen verzaubern – Manaregeneration**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (290); Argentudämmerung – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch Armschienen dauerhaft verzaubern, sodass sie alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wiederherstellen.

Muster: **Argentumstiefel**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (290); Argentumdämmerung – Wohlwollend; Stufe 53; Runenstoffballen (x6), Verzaubertes Leder (x4), Goldene Perle (x2), Wächterstein (x2), Eisenweberseide (x2)
Füße – Stoff; 57 Rüstung
+21 Ausdauer; +7 Willenskraft; +4 Schattenwiderstand

Formel: **Mächtiges Gegengift**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Erste Hilfe (300); Argentumdämmerung – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch die Herstellung von mächtigem Gegengift.

Pläne: **Handschuhe der Dämmerung**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Argentumdämmerung Respektvoll; Stufe 59; Arkanitbarren (x2), Echtsilberbarren (x10), Rechtschaffene KugelHände – Platte; 417 Rüstung
+10 Ausdauer; +23 Stärke

Muster: **Goldener Mantel der Dämmerung**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Argentumdämmerung – Respektvoll; Stufe 59; Verzaubertes Leder (x8), Wächterstein (x4), Essenz des Lebens (x4), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2), Runenfaden (x2)
Schulter – Leder; 134 Rüstung
+22 Ausdauer
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einem Angriff auszuweichen, um 1%.

Formel: **Armschienen verzaubern – Heilung**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300); Argentumdämmerung – Respektvoll
Verwenden: Lehrt Euch Armschienen dauerhaft verzaubern, sodass sie den Effekt Eurer Heilzauber um 24 erhöhen.

Muster: **Argentumschultern**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Argentumdämmerung – Respektvoll; Stufe 59
Schulter – Stoff; 68 Rüstung; Mondstoff (x5), Rechtschaffene Kugel, Wächterstein (x2), Eisenweberseide (x2)
+23 Ausdauer; +8 Willenskraft; +5 Schattenwiderstand

DER STAMM DER ZANDALAR

Im Norden Stranglethorns liegt die Insel Yojamba. Hier haust der Troll-Stamm der Zandalar. Rüstungssets für jede Klasse, Rezepte für jeden Beruf – ein Besuch lohnt sich. Diese Fraktion gehört zur Raid-Instanz Zul'Gurub. Um Ihren Ruf zu steigern, müssen Sie dort Bosse töten, Quests abschließen, Münzen und Bijous sammeln oder zerstören. Letzteres sollten Sie allerdings erst tun, wenn in Ihrer Gilde niemand mehr Bijous braucht. Den Löwenteil Ihres Rufes können Sie sich verdienen, indem Sie sich oft durch die Instanz kämpfen.

FÜR RUF ZU TÖTENDE GEGNER

Name	Punkte
Alle Elite-Gegner in Zul'Gurub	3–5
Hohe Priesterin: Jeklik, Arlokk, Mar'li, Thekal, Venoxis	100
Hakkar	400
Wushoolay, Renataki, Hazza'rah, Gri'lek	25
Gahz'ranka	100

QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Das Herz von Hakkar	60	200	Das Herz selbst ist der Questgegenstand	Zul'Gurub
Die Schädelsammlung (Schlachtzug)	60	200	Exzhal	Stranglethorn (15, 15)
Ein Schmuckstück für Zanza	60	75	Vinchaxa	Stranglethorn (14, 15)
Münzen der Gurubashi, Vilebranch und Witherbark	61	25	Vinchaxa	Stranglethorn (14, 15)
Münzen der Razzashi, Hakkari und zulianische Münzen	61	25	Vinchaxa	Stranglethorn (14, 15)
Münzen der Sandfury, Skullsplitter und Bloodscalp	61	25	Vinchaxa	Stranglethorn (14, 15)

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Zandalarianische Brustplatte des Vollstreckers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Schulter – Platte; 828 Rüstung
+23 Stärke; +24 Ausdauer; +15 Beweglichkeit
Klassen: Krieger
Anlegen: Verteidigung +4.

Zandalarianische Robe des Besessenen
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Brust – Stoff; 100 Rüstung; +35 Ausdauer
Klassen: Hexenmeister
Anlegen: Erhöht Eure Chance mit Zaubern zu treffen um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.

Zandalarianische Halsberge des Weissagers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Brust – Schwere Rüstung; 416 Rüstung
+19 Ausdauer; +15 Intelligenz
Klassen: Schamane
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 34.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

Zandalarianische Tunika des Wildfangs
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Brust – Leder; 197 Rüstung; +19 Ausdauer
Klassen: Schurke
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 2%.
+44 Angriffskraft.

Zandalarianische Robe des Illusionisten
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Brust – Stoff; 100 Rüstung
24 Intelligenz; +23 Ausdauer
Klassen: Magier
Anlegen: Erhöht Eure Chance mit Zaubern zu treffen um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.

Zandalarianischer Mantel des Glaubenshüters
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Schulter – Stoff; 78 Rüstung
+24 Intelligenz; +15 Willenskraft; +11 Ausdauer
Klassen: Priester
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 22.

Zandalarianische Haruspextunika
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Brust – Leder; 287 Rüstung
+24 Intelligenz; +23 Willenskraft; +15 Ausdauer
Klassen: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 33.

Zandalarianischer Mantel des Raubtiers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Schulter – Schwere Rüstung; 326 Rüstung
+22 Beweglichkeit; +15 Ausdauer; +11 Intelligenz
Klassen: Jäger
Anlegen: Erhöht durch Arkanzauber und Arkaneffekte zugefügten Schaden um bis zu 16.

Zandalarianische Brustplatte des Freidenkers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Respektvoll
Schulter – Platte; 738 Rüstung
+19 Stärke; +26 Ausdauer; +16 Intelligenz; +7 Willenskraft
Klassen: Paladin
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Formel:
Hervorragendes Manaöl
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300);
Stamm der Zandalar – Freundlich; Stufe 45;
Großer glänzender Splitter (x2),
Lila Lotus (x3), Magieerfüllte Phiole
Verwenden: Wird es auf eine Waffe angewendet, stellt es alle 5 Sekunden 12 Mana wieder her und erhöht den Effekt von Heilsprüchen um 25. Hält 30 Minuten.; 5 Aufladungen

Rezept:
Großer Trank des traumlosen Schlafs
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Alchimie (275); Stamm der Zandalar – Freundlich; Stufe 55; Traumblatt (x2), Goldener Sansam, Kristallphiole
Verwenden: Erhöht Versetzt den Anwender 12 Sekunden lang in einen traumlosen Schlaf. In dieser Zeit heilt der Anwender 2100 Punkte Gesundheit und 2100 Punkte Mana.

Zandalarianisches Siegel des Mojo
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Ehrfürchtig
Verwenden: Fügt einem Gegenstand, der sich an einem Schulterplatz befindet, dauerhaft eine um bis zu 18 erhöhte Schadens- und Heilwirkung durch Zauber und magische Effekte hinzu.

Pläne:
Blutseelenstulpen
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300);
Stamm der Zandalar – Freundlich; Stufe 60
Hände – Schwere Rüstung; 238 Rüstung
+17 Ausdauer; +10 Beweglichkeit
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Benötigt: Thoriumbarren (x12), Soldarit (x6), Blutrebe (x2), Verzaubertes Leder (x4)

Muster:
Urzeitliche Fledermaushautarmschienen
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stamm der Zandalar – Freundlich;
Lederverarbeitung (300); Stufe 60;
Urzeitliches Fledermausleder (x8), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x3), Essenz des Lebens (x4), Runenfaden (x3)
Handgelenk – Leder; 79 Rüstung
+14 Beweglichkeit; +7 Ausdauer
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Pläne:
Dunkelseelengamaschen
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300);
Stamm der Zandalar – Wohlwollend
Benötigt: Thoriumbarren (x18), Soldarit (x12), Großer Opal (x2)

Dunkelseelengamaschen
Wird beim Anlegen gebunden
Beine – Platte; 722 Rüstung; +22 Ausdauer
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 2%.

Essenzmango
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Stufe 55
Verwenden: Stellt 30 Sekunden lang 2550 Gesundheit und 4410 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben.

Bauplan:
Blutrebenlinse
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Ingenieurskunst (300);
Stamm der Zandalar – Freundlich; Stufe 60;
Blutrebe (x5), Soldarit (x5), Empfindlicher Arkanitwandler, Mächtiges Mojo (x8), Verzaubertes Leder (x4)
Kopf – Leder; 147 Rüstung; +12 Ausdauer;
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 2%.
Erhöht Verstohlenheitsentdeckung ein wenig.

Muster:
Blutrebenstiefel
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Stamm der Zandalar – Freundlich; Stufe 60
Füße – Stoff; 63 Rüstung
+16 Intelligenz
Anlegen: Erhöht Eure Chance mit Zaubern zu treffen um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 19.
Benötigt: Mondstoff (x3), Blutrebe (x3), Verzaubertes Leder (x4), Runenstoffballen (x4), Eisenweberseide (x4)

Pläne:
Blutseelenschultern
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); S tamm der Zandalar – Wohlwollend; Stufe 60
Schultern – Schwere Rüstung; 286 Rüstung
+10 Ausdauer; +24 Beweglichkeit
Thoriumbarren (x16), Soldarit (x8), Blutrebe (x2), Sternrubin

DIE HOLZSCHLUNDFESTE

Im Nordosten von Felwood liegt sie, die Holzschlundfeste. Bevölkert von den Furbolg. Leider gibt es keine spannenden oder interessanten Quests. Hier Ruf zu gewinnen, das ist echte Schwerstarbeit, für die Sie sich motivieren müssen. Es läuft auf stupides Töten der Totenwaldfelle- und Winterfelle-Furbolgs hinaus. Bei manchen dieser Furbolgs finden Sie unter anderem Questgegenstände. Die verschaffen Ihnen dann einen kleinen Ruf-Schub und eventuell sogar Erhebliche Mana- und Heiltränke, ein netter Bonus.

FÜR RUF ZU TÖTENDE GEGNER

Name	Punkte
Rächer der Totenwaldfelle	5
Höhlenbehüter der Totenwaldfelle	5
Gärtner der Totenwaldfelle	5
Pfadfinder der Totenwaldfelle	5
Schamane der Totenwaldfelle	5
Krieger der Totenwaldfelle	5
Grizzle Snowpaw	25
Oberhäuptling der Winterfelle (Elite)	25
Wutpranke	5
Höhlenbehüter der Winterfelle	5
Pfadfinder der Winterfelle	5
Läufer der Winterfelle	5
Schamane der Winterfelle	5
Totemiker der Winterfelle	5
Ursa der Winterfelle	5

WIEDERHOLBARE QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Timbermaw-Verbündeter	48	50	Grazle	Felwood (64, 8)
Totenwaldfelle des Nordens	48	75	Grazle	Felwood (64, 8)
Aktivität der Winterfelle	58	75	Salfa	Winterspring (27, 34)
Federn für Nafien	55	50	Die »Kopfputzfedern der Totenwaldfelle« sind ein zufälliger Drop	Felwood/Winterspring
Ritualtotem der Totenwaldfelle/ Ritualtotem der Winterfelle	55	150	Die Totems sind ein zufälliger Drop	Felwood/Winterspring

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Verteidiger der Holzschlundfeste
Wird beim Aufheben gebunden
Schmuck
Verwenden: Ruft einen Vorfahren der Holzschlundfeste herbei, der an Eurer Seite kämpft und Euch heilt.
Abklingzeit: 10 Minuten

Muster:
Mantel der Holzschlundfeste
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (300); Holzschlundfeste – Respektvoll; Stufe 59; Mondstoff (x5), Essenz der Erde (x5), Essenz des Lebens (x5), Eisenweberseide (x2)
Schulter – Stoff; 68 Rüstung
+21 Intelligenz
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 6 Punkt(e) Mana wieder her.

Pläne:
Schwere Stiefel der Holzschlundfeste
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (300); Holzschlundfeste – Respektvoll; Stufe 59; Arkanitbarren (x4), Essenz der Erde (x6), Essenz des Lebens (x6)
Füße – Schwere Rüstung; 258 Rüstung
+23 Ausdauer
Anlegen: +20 Angriffskraft.

Formel:
Waffe – Beweglichkeit
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (290); Holzschlundfeste – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch, wie man eine Nahkampfwaffe dauerhaft so verzaubert, dass sie die Beweglichkeit um 15 erhöht.

Formel:
Zweihandwaffe – Beweglichkeit
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (290); Holzschlundfeste – Freundlich
Verwenden: Lehrt Euch, wie man eine Zweihandwaffe dauerhaft so verzaubert, dass sie die Beweglichkeit um +25 erhöht.

Muster:
Kriegsbärenwollwäsche
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (285)
Benötigt: Stammeslederverarbeitung; Holzschlundfeste – Freundlich; Stufe 50; Unverwüstliches Leder (x24), Kriegsbärenleder (x14), Runenfaden
Beine – Leder; 142 Rüstung
+12 Ausdauer; +28 Stärke

Muster:
Kriegsbärenharnisch
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (275)
Benötigt: Stammeslederverarbeitung; Holzschlundfeste – Freundlich; Stufe 50; Unverwüstliches Leder (x28), Kriegsbärenleder (x12), Runenfaden
Brust – Leder; 158 Rüstung
+27 Ausdauer; +11 Stärke

Pläne:
Schwerer Gürtel der Holzschlundfeste
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schmiedekunst (290); Holzschlundfeste – Wohlwollend; Stufe 53; Thoriumbarren (x12), Essenz der Erde (x3), Essenz des Lebens (x3)
Taille – Schwere Rüstung; 193 Rüstung
+9 Ausdauer
Anlegen: +42 Angriffskraft.

Rezept:
Erde zu Wasser transmutieren
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Alchimie (275); Holzschlundfeste – Freundlich
Verwenden: Lehrt Euch die Transmutation von Essenz der Erde in Essenz des Wassers.

Muster: **Macht der Holzschlundfeste**
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (290)
Benötigt: Holzschlundfeste – Wohlwollend; Stufe 53; Unverwüstliches Leder (x30), Mächtiges Mojo (x2), Essenz des Lebens (x4), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2), Runenfaden (x2)
Taille – Leder; 93 Rüstung
+9 Ausdauer; +21 Stärke

Muster: **Weisheit der Holzschlundfeste**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Schneiderei (290); Holzschlundfeste – Wohlwollend; Stufe 53; Runenstoffballen (x8), Essenz der Erde (x3), Essenz des Lebens (x3), Eisenweberseide (x2)
Taille – Stoff; 46 Rüstung
+21 Intelligenz
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

Muster: **Kampfhandschuhe der Holzschlundfeste**
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Lederverarbeitung (300); Holzschlundfeste – Respektvoll; Stufe 59; Verzaubertes Leder (x8), Mächtiges Mojo (x6), Essenz des Lebens (x6), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2), Eisenweberseide (x2)
Hände – Leder; 112 Rüstung
+23 Stärke; +10 Ausdauer

DER ZIRKEL DES CENARIUS

Druiden haben es gut, denn durch diverse Klassenquests bekommen sie gegenüber anderen Charakteren einen Ruf-Vorsprung beim Zirkel des Cenarius. Aber auch alle anderen Klassen haben zahlreiche Möglichkeiten, ihren Ruf beim Zirkel zu verbessern. In der Burg Cenarius in Silithus gibt es eine ganze Reihe einmaliger und wiederholbarer Quests. Auch für das Töten bestimmter Monster in den Instanzen Ruinen von Ahn'Qiraj und Tempel von Ahn'Qiraj gibt es Ruf als Belohnung. Allerdings brauchen Sie keinesfalls zwingend einen Raid, um leicht Ruf zu verdienen – Sie können auch im Alleingang die in Silithus verstreuten Twilight-Kultisten attackieren, die »Verschlüsselte Texte der Twilight« fallen lassen. Auch diese können Sie für Ruf eintauschen.

FÜR RUF ZU TÖTENDE GEGNER

Name	Punkte
Alle Twilight Kultisten	1
Flammenhäscher der Twilight	1
Marodeur der Twilight	1
Alle Trashmobs in Ruinen von An'Qiraj	3
Lord der Twilight Everun	5
C'Thun	500
Fürst beschwören	10
Königlichen beschwören	50
Templer beschwören	5

WIEDERHOLBARE QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Verschlüsselte Texte der Twilight	60	100	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Abyssische Siegel (Elite)	60	100	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Abyssische Szepter (Schlachtzug)	60	150	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Abyssische Wappen (Elite)	60	50	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)

QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Abyssische Kontakte (Elite)	60	50	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Der verlorene Brief von Brann Bronzebeard (Elite)	62	100	Der Questgegenstand ist ein zufälliger Drop	Silithus
Tödliches Wüstengift	55	75	Beetix Ficklespragg	Silithus (51, 38)
Noggles letzte Hoffnung	57	100	Beetix Ficklespragg	Silithus (51, 38)
Noggles verlorener Ranzen	58	100	Noggle Ficklespragg	Silithus (51, 39)
Liebste Natalia (Elite)	60	100	Kommandant Mar'alith	Silithus (49, 34)
Der Schlund des Wahnsinns (Elite)	62	200	Kommandant Mar'alith	Silithus (49, 34)
Aurel Goldleaf (Elite)	60	25	Huum Wildmane	Silithus (49, 34)
Fürsten des Rates (Elite)	60	75	Aurel Goldleaf	Silithus (49, 34)
Bor Wildmane (Elite)	60	25	Aurel Goldleaf	Silithus (49, 34)
Siegel der Fürsten (Elite)	62	150	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Goldleafs Entdeckung	60	25	Huum Wildmane	Silithus (48, 37)
Lords des Rates (Elite)	60	100	Aurel Goldleaf	Silithus (51, 38)
Bor möchte Euch sprechen (Schlachtzug)	60	25	Aurel Goldleaf	Silithus (51, 38)
Szepter des Rates (Schlachtzug)	62	200	Bor Wildmane	Silithus (48, 37)
Glyphenjagd	62	100	Rutgar Glyphshaper	Silithus (41, 88)
Schwarmbau im Turm	57	100	Layo Starstrike	Silithus (81, 18)
Umber, Archivar	57	50	Layo Starstrike	Silithus (81, 18)
Sicherung der Versorgungslinien	55	75	Windruferin Proudhorn	Silithus (51, 38)
Verstärkte Sicherheit	57	100	Windruferin Proudhorn	Silithus (51, 39)
Das perfekte Gift (Schlachtzug)		100	Dirk Thunderwood (Elite)	Silithus (52, 39)
Das Geheimnis der Twilight-Hammer	58	100	Geologin Larksbane	Silithus (49, 37)
Der Deserteur	59	50	Geologin Larksbane	Silithus (49, 37)
Das Lexikon der Twilight	60	100	Ortell der Einsiedler	Silithus (67, 69)
Ein teuflischer Plan	60	100	Ortell der Einsiedler	Silithus (67, 69)
Geolords der Twilight	60	100	Huum Wildmane	Silithus (49, 34)
Vyral der Üble	60	150	Huum Wildmane	Silithus (49, 34)
Gesucht: Totenstachel, Terror der Wüste (Elite)	59	100	Gesucht-Schild	Silithus (51, 38)

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Muster: Traumschuppenbrustplatte
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Drachenschuppenlederverarbeitung; Zirkel des Cenarius – Ehrfürchtig

Traumschuppenbrustplatte
Wird beim Anlegen gebunden
Brust – Schwere Rüstung; 434 Rüstung
+15 Beweglichkeit; +15 Ausdauer; +14 Intelligenz; +30 Naturwiderstand
Benötigt: Stufe 60; Verzaubertes Leder (x12), Traumschuppe (x12), Essenz des Lebens (x4), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x4), Eisenweberseide (x6)
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

Muster: Feuerspuckerarmschienen
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Freundlich; Stufe 57; Leichter Silithidenknochenpanzer, Silithidenchitin (x20), Essenz des Feuers (x2)
Handgelenk – Schwere Rüstung; 160 Rüstung
+9 Beweglichkeit; +9 Intelligenz
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her; Erhöht Heilung um bis zu 8.

Formel: Umhang verzaubern – Grosser Naturwiderstand
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300); Zirkel des Cenarius – Wohlwollend
Verwenden: Lehrt Euch, wie man einen Umhang dauerhaft so verzaubert, dass er den Naturwiderstand um 15 erhöht.

Muster: Sandpirscherarmschienen
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt Zirkel des Cenarius – Freundlich
Handgelenk – Schwere Rüstung; 220 Rüstung
+15 Naturwiderstand; +7 Ausdauer
Benötigt Stufe 57; Schwerer Silithidenknochenpanzer, Silithidenchitin (x20), Larvensäure (x2)

Formel: Umhang verzaubern – Grosser Feuerwiderstand
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Verzauberkunst (300); Zirkel des Cenarius – Freundlich
Verwenden: Lehrt Euch, wie man einen Umhang dauerhaft so verzaubert, dass er den Feuerwiderstand um 15 erhöht.

Muster: Feuerspuckerstulpen
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Wohlwollend; Stufe 57; Leichter Silithidenknochenpanzer (x2), Silithidenchitin (x30), Essenz des Feuers (x2), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg
Hände – Schwere Rüstung; 228 Rüstung
+12 Beweglichkeit; +12 Intelligenz
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 5 Punkt(e) Mana wieder her.; Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 11.

Muster: Feuerspuckerbrustplatte
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Respektvoll; Stufe 57; Leichter Silithidenknochenpanzer (x3), Silithidenchitin (x40), Essenz des Feuers (x2), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2)
Brust – Schwere Rüstung; 365 Rüstung
+16 Beweglichkeit; +16 Intelligenz
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 6 Punkt(e) Mana wieder her.; Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 15.

Muster: Sandpirscherstulpen
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Wohlwollend; Stufe 57; Schwerer Silithidenknochenpanzer (x2), Silithidenchitin (x30), Larvensäure (x2), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg
Hände – Schwere Rüstung; 308 Rüstung
+20 Naturwiderstand; +9 Ausdauer

Muster: Sandpirscherbrustplatte
Wird beim Aufheben gebunden
Lederverarbeitung (300)
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Respektvoll; Stufe 57; Schwerer Silithidenknochenpanzer (x3), Silithidenchitin (x40), Larvensäure (x2), Geschmeidiger unverwüstlicher Balg (x2)
Brust – Schwere Rüstung; 485 Rüstung
+25 Naturwiderstand; +13 Ausdauer

Streitkolben des endlosen Lebens
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Zirkel des Cenarius – Ehrfürchtig; 67 – 149 Schaden; Tempo: 2.60; +9 Stärke; +7 Beweglichkeit; +11 Intelligenz; +10 Ausdauer
Anlegen: Erhöht Heilung um bis zu 40; +140 Angriffskraft in Tierformen

DIE BRUT NOZDORMUS

Die Brut Nozdormus ist der erste der fünf großen Drachenclans und nur für fortgeschrittene Raid-Gilden interessant. Denn Ruf können Sie sich – zumindest derzeit – nur im Tempel von Ahn'Qiraj verdienen. Geben Sie die Questgegenstände Insignien des Qirajilord und Uraltes Qirajartefakt erst ab, nachdem Sie das Ende der Stufe »neutral« erreicht haben.

FÜR RUF ZU TÖTENDE GEGNER

Name	Punkte
Obsidianvernichter	100
Wächter der Annubisath	100
Soldat der Vekniss	100
Krieger der Vekniss	100
Wespe der Vekniss	100
Peitscher der Vekniss	100
Schwarmkrieger der Vekniss	100
Wutstachel der Qiraji	100

WIEDERHOLBARE QUESTS, UM DEN RUF ZU STEIGERN

Name	Level	Punkte	Questgeber	Ort
Sterbliche Helden	60	500	»Insignien des Qirajilords« starten die Quest	Der Tempel von Ahn'Qiraj
Geheimnisse der Qiraji	60	1.000	»Uralte Qirajiartefakte« starten die Quest	Der Tempel von Ahn'Qiraj

DIE BESTEN BELOHNUNGEN

Siegelring des bronzenen Drachenschwarms
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig; Finger
+9 Intelligenz; +8 Ausdauer;
+24 Beweglichkeit; +13 Ausdauer;
+13 Stärke; +24 Ausdauer
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 28.;
Stellt alle 5 Sek. 5 Punkt(e) Mana wieder her.;
Verbessert Eure Trefferchance um 1%.;
Verteidigung +7.

Weste der Genesis
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Leder; 253 Rüstung
+13 Stärke; +12 Beweglichkeit; +24 Ausdauer; +24 Intelligenz; +11 Willenskraft
Klassen: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 28.;
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Halsberge des Hetzers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Schwere Rüstung; 553 Rüstung
+39 Beweglichkeit; +26 Ausdauer;
+15 Intelligenz; +7 Willenskraft
Klassen: Jäger
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.;
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 9.

Brustplatte des Rächers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Platte; 985 Rüstung
+23 Stärke; +12 Beweglichkeit; +24 Ausdauer; +24 Intelligenz; +11 Willenskraft
Klassen: Paladin
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 18.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Tunika des Orakels
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60Brust – Stoff; 183 Rüstung
+23 Ausdauer; +26 Intelligenz; +15 Willenskraft
Klassen: Priester
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 36.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Reduziert die Magiewiderstände der Ziele Eurer Zauber um 10.

Roben des Mysteriums
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Stoff; 133 Rüstung
+19 Ausdauer; +23 Intelligenz; +7 Willenskraft
Klassen: Magier
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 39.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Reduziert die Magiewiderstände der Ziele Eurer Zauber um 20.

Weste des Todesboten
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Leder; 253 Rüstung
+19 Stärke; +37 Beweglichkeit; +28 Ausdauer
Klassen: Schurke
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Halsberge des Sturmrufers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Schwere Rüstung; 553 Rüstung
+11 Stärke; +10 Beweglichkeit; +24 Ausdauer; +24 Intelligenz; +11 Willenskraft
Klassen: Schamane
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 32.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

Roben des Verdammnisrufers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Stoff; 133 Rüstung
+23 Ausdauer; +17 Intelligenz; +7 Willenskraft
Klassen: Hexenmeister
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 41.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Reduziert die Magiewiderstände der Ziele Eurer Zauber um 20.

Beinkleider der Genesis
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Freundlich
Beine – Leder; 207 Rüstung; Stufe 60
+12 Stärke; +12 Beweglichkeit; +22 Ausdauer; +22 Intelligenz; +9 Willenskraft
Klassen: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

Gewandung und Helm der Genesis
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Freundlich; Stufe 60
Kopf – Leder; 192 Rüstung
+15 Stärke; +12 Beweglichkeit; +22 Ausdauer; +22 Intelligenz; +12 Willenskraft
Klasse: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Stiefel der Genesis
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Neutral; Stufe 60
Füße – Leder; 158 Rüstung
+12 Stärke; +13 Beweglichkeit; +14 Ausdauer; +14 Intelligenz; +6 Willenskraft
Klasse: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 20.
Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.
Reduziert die Magiewiderstände der Ziele Eurer Zauber um 10.

Brustplatte des Eroberers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Wohlwollend; Stufe 60
Brust – Platte; 985 Rüstung
+34 Stärke; +24 Beweglichkeit; +38 Ausdauer
Klassen: Krieger
Anlegen: Verteidigung +6.

Schulterpolster der Genesis
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Neutral; Stufe 60
Schultern – Leder; 172 Rüstung
+15 Stärke; +14 Beweglichkeit; +15 Ausdauer; +13 Intelligenz; +6 Willenskraft
Klassen: Druide
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 20.
Stellt alle 5 Sek. 3 Punkt(e) Mana wieder her.

Gamaschen des Hetzers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Freundlich; Stufe 60
Beine – Schwere Rüstung; 448 Rüstung
+36 Beweglichkeit; +22 Ausdauer;
+14 Intelligenz; +10 Willenskraft
Klassen: Jäger
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 9.

Gewand und Diadem des Hetzers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Freundlich
Kopf – Schwere Rüstung; 416 Rüstung
+29 Beweglichkeit; +26 Ausdauer;
+18 Intelligenz; +10 Willenskraft
Klassen: Jäger
Benötigt Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 12.

Fussschützer des Hetzers
Wird beim Aufheben gebunden
Benötigt: Nozdormus Brut – Neutral; Stufe 60
Füße – Schwere Rüstung; 340 Rüstung
+31 Beweglichkeit; +16 Ausdauer;
+8 Intelligenz; +6 Willenskraft
Klassen: Jäger
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 6.

EPIC-QUEST DER PRIESTER

Der epische Priesterstab erfüllt alle Wünsche: Als Segnung gibt er einen Heilbonus, als Bannfluch steigert er Ihren Schattenschaden. Wie Sie an diese perfekte Zauberwaffe herankommen, verraten wir hier!

Um »Segnung« beziehungsweise »Bannfluch« herstellen zu können, brauchen Sie drei Gegenstände: Das »Auge der Offenbarung« liegt mit einer 50-prozentigen Wahrscheinlichkeit in der Truhe von Majordomus Exekutus im Geschmolzenen Kern. Der zweite Gegenstand, das »Auge der Schatten«, gibt's mit einer 30-prozentigen Wahrscheinlichkeit vom Outdoor-Raidboss Kazzak in den verwüsteten Landen (33, 69) zu holen. Da solche Outdoor-Raidbosse hart umkämpft sind und nicht regelmäßig erscheinen, lohnt sich alternativ ein Abstecher nach Winterspring in die Flüsternde Schlucht: Von den ansässigen Dämonengegnern können Sie ebenfalls ein Schatten-Auge erbeuten.

Das letzte Stück zum Priesterglück, den »Splitter von Nordrassil«, gibt's als Belohnung zum Erfüllen der Quest »Die Waage von Licht und Schatten«. Für diese Mission wird das Auge der Offenbarung gebraucht, deshalb sollten Sie sich das zuerst beschaffen.

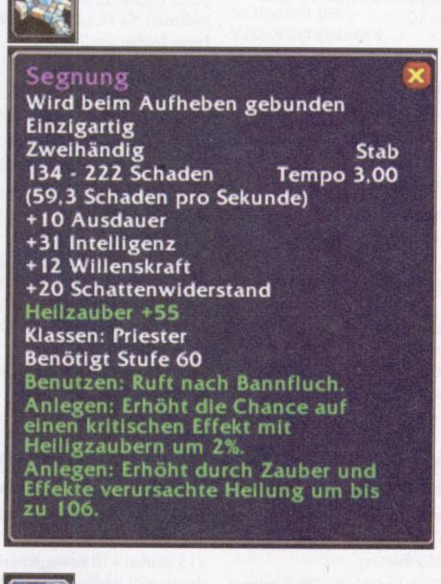
Die Waage von Licht und Schatten

Wie Kazzak und Majordomus Exekutus besiegt werden, wird in unseren Boss-Taktiken erklärt. Deswegen springen wir gleich zur Quest.

Erste Vorraussetzung für das Annehmen der Mission: Reisen Sie in die Östlichen Pestländer in die Nähe der brennenden Stadt Stratholme (20, 18). Zweite Voraussetzung: Legen Sie das Auge der Offenbarung an.

Auf einem kleinen Hügel in der Nähe eines Tunnels können Sie nun die geisterhafte Questgeberin Eris Havenfire sehen. Achtung: Können Sie die Priesterin nicht finden, bedeutet das, dass ein anderer Priester bereits versagt hat. Schafft ein Priester die Quest nicht, verschwindet Eris nämlich für zwei Stunden.

Sollten Sie Eris sehen, dann hält Sie die Quest für Segnung/Bannfluch bereit. Ihre Aufgabe ist die Folgende: Geisterarbeiter kommen aus dem Tunnel und bewegen sich auf Sie und Eris zu. Dabei werden sie von angreifenden Skeletten verfolgt. Sie müssen mindestens 50 Arbeiter retten beziehungsweise es dürfen nur 15 Arbeiter sterben. Das heißt, Sie müssen die Krankheiten kurieren, von denen die Geister befallen sind. Außerdem müssen Sie sie heilen, bis sie Eris passiert haben. Zu guter Letzt müssen Sie sich der Skelette erwehren, die Sie und die Arbeiter im Nahkampf angreifen. Bestehen Sie die Aufgabe, gehört Ihnen der Splitter von Nordrassil.



Heilen, bis der Arzt kommt

Um die Bauern zu retten, braucht es eine Menge Konzentration. Bewahren Sie die Ruhe! Egal welche Horrorgeschichten Sie schon von anderen Priestern gehört haben, lassen Sie sich nicht davon beeindrucken. Am besten starten Sie die Quest einmal und schauen sich an, was Sie erwartet. Die einzige Herausforderung an dieser Aufgabe ist nämlich Geschwindigkeit.

Viele Spieler lassen sich mit der Taste V die Lebensbalken der Arbeiter anzeigen; ob Sie damit besser klar kommen, müssen Sie selbst entscheiden. Verwenden Sie für die Arbeiter am besten nur Heilzauber, die wenig Mana kosten: Mit »Erneuerung« sowie mit einem niedrigen »Blitzheilen« kommen Sie gut über die Runden. Auch »Krankheit aufheben« ist in dieser Quest sehr wichtig: Die Skelette beschießen die Arbeiter mit giftigen Pfeilen, die über die Zeit einen hohen Schaden machen (DoTs). Die betroffenen Arbeiter erkennen Sie an den grünen und violetten Wolken, die sie umgeben. Also: erst die Krankheiten kurieren, dann heilen.

Hilfsmittelchen

Die wenigsten Priester, die sich an der Quest versuchen, haben bereits viele Mana- oder Lebenspunkte, und erreichen zu früh das Ende Ihres Manavorrats. Deswegen gibt es Hilfsmittel, um das Erfüllen der Quest zu vereinfachen.

Wichtig sind vor allem Erhebliche Manatränke, Manaöl sowie mindestens zehn Flaschen Öl des Feuerbrandes. Das Öl hält Ihnen die Skelette vom Leib: Die zerfallen nach zwei Treffern des Feuerschildes, den das Öl um Sie herum aufbaut. Sehr praktisch ist auch, dass das Öl keine Abklingzeit hat und Sie beliebig oft einen Trank einwerfen können.

Auch »Nachtdrachenodem« aus Felwood sind hilfreich. Die haben eine geringe Abkühlzeit und geben Ihnen etwa 400 Mana und Lebenspunkte zurück. Vorsicht: Mit Patch 1.11 ist die Abklingzeit auf zwei Minuten erhöht!

Auch eine Portion »Runn Tum Knolle Surprise« hilft, denn sie erhöht den Intellekt um zehn. Kristallspitzen (aus dem Un'Goro Krater) verursachen zusätzlichen Schaden an den Skeletten. Zusätzlich können Sie Ihre Charakterwerte noch von Druiden-, Paladin- und Magierzaubern verbessern lassen. Wenn Sie Freunde mitnehmen, die Sie mit Auras unterstützen wollen, müssen diese bei Eris stehen bleiben, dürfen sich weder rühren noch heilen. Denn sonst erscheint ein Elitedämon und haut Sie mit einem Schlag um – Mission verloren.

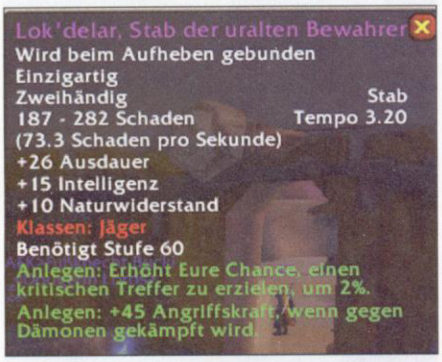
Susanne Braun

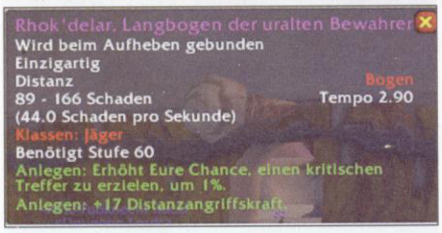
EPIC-QUEST DER JÄGER

Die wohl spannendste, spaßigste und herausforderndste Klassenquest in World of WarCraft gehört den Jägern. Insgesamt vier über die Welt verstreute Dämonen müssen Sie töten. Wir sagen Ihnen, wie's geht.

Die Quest beginnt genau wie die Epic-Quest für Priester: Mit einem Gegenstand aus dem Geschmolzenen Kern, aus der Truhe von Majordomus Exekutus. In dieser befindet sich immer einer der beiden Gegenstände für die Klassenquests. Nachdem Sie das »Uralte versteinerte Blatt« aufgesammelt haben, begeben Sie sich in den Teufelswald. Dort stoßen Sie auf drei große Baumwesen, die normalerweise inaktiv sind. Wenn Sie das Blatt dabei haben, können Sie jedoch mit Vartrus (48, 24) sprechen.

Er gibt Ihnen den Auftrag, vier über die gesamte Welt verstreute Dämonen zu töten. Als Belohnung dafür bekommen Sie den epischen Stab Lok'delar. Diesen können Sie mit der »Sehne eines ausgewachsenen schwarzen Drachens« kombinieren, die Onyxia zurücklässt, daraus wird der epische Bogen Rhok'delar. Einen epischen Köcher können Sie auch noch bekommen, für den müssen Sie allerdings den blauen Drachen Azuregos in Azshara töten und ihm eine Schuppe abknöpfen. Viel Spaß und Erfolg bei Ihrer Dämonen- und Drachenjagd!





Simone, Un'Goro

Simone ist ein weiblicher Troll und wandert mit ihrem kleinen Kätzchen im südwestlichen Bereich des Kraters umher. Sobald Sie den Kampf beginnen, wird Simone zu einem Sukkubus – ihr Pet ist ein Teufelsjäger. Der kleine See, der die Form der Ziffer Acht hat, eignet sich gut für den Kampf. Fangen Sie den Dämon selbst in einer Frostfalle und widmen Sie sich dann dem Teufelsjäger. Aktivieren Sie den Aspekt des Geparden. Starten Sie mit folgender Kombo: Gezielter Schuss, Erschütternder Schuss und Schlangenbiss. Kiten Sie das Pet um den See herum. Halten Sie den Schlangenbiss während des gesamten Kampfes aktiv. So sollte der Teufelsjäger keine Gefahr sein.

Schießen Sie sofort einen Schlangenbiss auf Simone, sobald die Dämonin der Frostfalle entkommt – ansonsten könnten Sie die Aggro verlieren und der Kampf bricht ab. Laufen Sie jetzt auf Simone zu und gehen Sie in den Nahkampf. Sollte sie ihren Blitzzauber wirken wollen, zählen Sie bis drei und feuern einen Streuschuss ab. Danach geht's mit Aspekt der Wildnis wieder in den Nahkampf, bis sie stirbt.

Artorius, Winterspring

Artorius ist ein Taure und patrouilliert im nördlichen Teil von Winterspring. Verlassen Sie die Straße bei den Koordinaten 53, 25 und bewegen Sie sich bergab. Töten Sie alle aggressiven Monster. Sobald Sie unten angekommen sind, warten Sie auf Artorius und starten den Kampf. Kiten Sie ihn mit Schlangenbiss und dem Arkanen Schuss zur Straße. Bleiben Sie nahe genug an ihm dran, um den Arkanen Schuss abfeuern zu können, ansonsten verlieren Sie ihn. Kommen Sie aber nicht zu nahe an ihn heran, ansonsten wirkt er einen Debuff, der Sie erst in einen Dämon verwandelt und dann tötet. Kiten Sie ihn so lange, bis er schließlich tot ist.

Klinfran, die brennende Steppe

Klinfran bewegt sich im westlichen Teil der brennenden Steppe, direkt südlich des Einganges zum Blackrock-Berg. Dies ist der wohl einfachste Kampf der Questfolge. Wenn Ihr Timing stimmt, haben Sie bereits gewonnen. Eröffnen Sie den Kampf mit einem Erschütternden Schuss und bleiben Sie so lange auf Entfernung, bis Klinfran wütend wird. Schießen Sie jetzt einen Skorpidstich ab, der den Wut-Effekt aufhebt, und gehen Sie in den Nahkampf. Zählen Sie währenddessen bis fünf, benutzen Sie Zurechtstutzen, entfernen Sie sich wieder von ihm. Warten Sie bis zum nächsten Wutanfall und wiederholen Sie diese Taktik.

Solenor, Silithus

Solenor hält sich als putziger kleiner Gnom in der südwestlichsten Ecke von Silithus auf und wirkt entsprechend harmlos. Tatsächlich ist er ein extrem harter und anspruchsvoller Brocken, an dem sich viele Jäger bereits die Zähne ausgebissen haben. Sobald sich Solenor in einen Dämon verwandelt, haben Sie es nämlich nicht nur mit ihm allein zu tun, sondern auch mit nervigen kleinen Käfern, die Solenor regelmäßig auf Sie hetzt. Beginnen Sie den Kampf damit, dass Sie Solenor in eine Frostfalle locken und den Tod vortäuschen. Damit ist der Kampf zwar erst einmal vorbei, aber Solenor verliert so seinen Wahnsinn-Effekt, was das Ganze bedeutend einfacher macht.

So viel Übung die Ausführung benötigt, so simpel ist die Theorie des Kampfes: Halten Sie Solenor so oft es geht mit Zurechtstutzen auf und laufen Sie ansonsten kreisförmig um ihn herum; greifen Sie ihn dabei mit Ihrem Standardschuss an. Achten Sie mit Buffs oder Tränken auf eine gute Schattenresistenz, um seinen Furcht-Effekten zu entgehen. Behalten Sie außerdem die Käfer im Auge und bewegen Sie sich so, dass sich möglichst viele der Plagegeister auf einem Fleck sammeln. Erledigen Sie diese dann am Besten mit Salven oder Bomben.

David Bergmann

Grundlagen

Dass diese Questreihe so schwer ist, liegt weniger an den Dämonen als an den Regeln, an die Sie sich zu halten haben:

- Sobald Sie den Dämonen »aktiviert« haben, bleiben Ihnen nur knapp 20 Minuten für den Kampf. Danach verschwindet er für zwei bis drei Stunden.
- Sie müssen alleine kämpfen. Sobald jemand eingreift, indem er Sie bufft oder heilt oder den Dämon angreift, tötet dieser alle Spieler in der Nähe und verschwindet. Achtung: Auch Ihr Pet dürfen Sie nicht verwenden!
- Sie dürfen sich vor dem Kampf buffen lassen und sich während des Kampfes potenzielle Adds von Freunden aus dem Weg räumen lassen. Verzichten Sie jedoch auf Aura-Effekte – Sie müssen sich während der Kämpfe viel bewegen, und Auren können dazu führen, dass der Dämon verschwindet.
- Ein letzter Tipp: Haben Sie immer einen Vorrat an Mana- und Heiltränken dabei. Sammeln Sie in Felwood Nachtdrachenodem und Peitscherwurzelknollen. Besorgen Sie sich außerdem Tränke zum Schutz gegen Schattenschaden und Elixiere des Mungos.

ZUGANG ZU RAID-INSTANZEN

Zu vielen Raid-Instanzen bekommt nur Zugang, wer vorher eine Quest oder eine ganze Questreihe absolviert. Wir sagen Ihnen, wie Sie zu Onyxia, in den Geschmolzenen Kern und in den Pechschwingenhort kommen.

Jeder will hinein, doch nicht jeder darf: Epische Items und ebenso epische Herausforderungen lassen früher oder später jeden **World of WarCraft**-Spieler davon träumen, einmal Ragnaros den Hintern zu versohlen. Oder Onyxia gegenüberzustehen, die während der Beta lange Zeit als unbesiegbar galt und schnell Kultstatus erreichte. Aber es reicht nicht, 40 willige Abenteurer zusammenzubekommen. Alle 40 müssen obendrein auch noch eine bestimmte Quest oder Questreihe hinter sich gebracht haben, um eintreten zu dürfen.

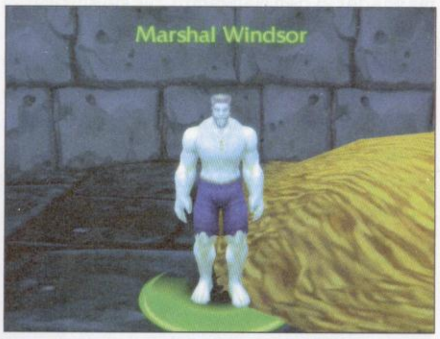
Die Questreihe zum Amulett-Schlüssel für Onyxias Hort gehört sogar zu den längsten und spannendsten im ganzen Spiel.

Onyxias Hort (Allianz)

Die Odyssee startet ganz harmlos bei Helendis Riverhorn in der Brennenden Steppe (85, 68) mit der Quest »Drachkin-Bedrohung«. Sie sollen für ihn ein paar Drachen und Drachenwelpen erschlagen. Das ist recht schnell erledigt und für Spieler ab Level 55 sogar problemlos alleine schaffbar – wie übrigens fast die gesamte Questfolge. Danach folgt eine halbe Weltreise. Zunächst geht's zu Magistrat Solomon in Lakeshire (29, 44), der Sie direkt nach Stormwind schickt, wo Sie Hochlord Bolvar Fordragon (78, 18) aufsuchen sollen.

Nach einem eher unangenehmen Gespräch mit Lady Katrana Prestor, die direkt neben ihm steht, geht's wieder zurück. Zunächst zu Magistrat Solomon und dann zu Marshal Maxwell in der Brennenden Steppe (84, 68). In den folgenden Quests erhalten Sie Hinweise auf einen gewissen Reginald Windsor, der in den Blackrocktiefen verschollen sei. Das ist Ihr nächstes Ziel.

Für den Besuch im Dungeon benötigen Sie eine Gruppe. Sofern Sie und Ihre Kameraden keinen Durchlauf der kompletten Instanz planen, nehmen Sie einen hochleveligen Schurken mit, oder jemanden, der diese Quest bereits erledigt hat. Ansonsten müssen Sie nämlich den Aufseher im Gefängnistrakt töten, um Windsors Zellenschlüssel zu bekommen.



Wenn Sie den Marshal dann schließlich finden, schickt er Sie zurück zu Maxwell. An dieser Stelle endet die Quest ... scheinbar. Tatsächlich müssen Sie so lange die Zwerge in den Blackrocktiefen oder vor dem Instanz-Eingang erschlagen, bis diese »Eine zusammengeknüllte Notiz« fallen lassen. Diese bringen Sie zurück zu Windsor, der Sie damit beauftragt, General Angerforge und Golem Lord Argelmach zu töten. Die beiden sind Bossgegner in der Instanz, die mit einer ausgewogenen Gruppe recht leicht zu besiegen sind. Zwei Tipps: Machen Sie sich nach dem Tod von Angerforge auf einen Überraschungsangriff einiger Mobs gefasst und säubern Sie den kompletten Bereich vor Argelmach – der ruft sonst während des Kampfes nach Verstärkung.

Wenn Sie zu Windsor zurückkehren, folgt der meist gehasste Teil der Questreihe: Windsor will aus dem Knast ausbrechen. Zu dumm, dass seine Ausrüstung am anderen Ende des Traktes liegt und Sie nicht direkt zum Ausgang spazieren können. Deshalb heißt es: Aufräumen!

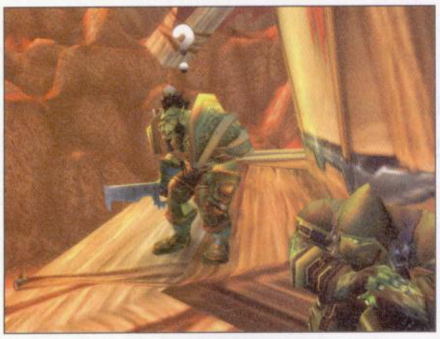
Schnappen Sie sich eine erfahrene Gruppe und töten Sie ausnahmslos alle Gegner in den zwei Ringen des Traktes, bevor Sie mit Windsor zum Ausbruch starten. So haben Sie es später leichter und tappen mit Windsor nicht aus Versehen von einer Patrouille in die nächste. Ist der Gefängnistrakt frei, ist der Rest ein Kinderspiel.

Sie schauen bei Maxwell vorbei und sollen dann Windsor an den Toren Stormwinds treffen. Beweisen Sie Geduld; manchmal dauert es eine Weile, bis er auftaucht. Obwohl diese Quest als Raid-Quest markiert ist, können Sie diese problemlos alleine bewältigen. Halten Sie sich im späteren Teil (Sie werden merken, welchen wir meinen) zurück und genießen Sie die Show. So passiert Ihnen nichts.

Die gute Nachricht: Es ist fast geschafft! Die schlechte: Der anstrengende Teil kommt noch. Zunächst müssen Sie zu Haleh in Winterspring. Die versteckt sich in einer von Drachen bevölkerten Höhle (57, 57) südlich von Everlook.

Sie müssen sich am Ende dieser Höhle auf eine blaue Rune stellen, die Sie zu Haleh teleportiert. Der Auftrag der Elfe ist simpel: Töten Sie General Drakkisath, den Endgegner der Oberen Blackrockspitze und bringen Sie einen Behälter mit dessen Blut zu Haleh – fertig ist der Schlüssel zu Onyxias Hort. Der Haken: Drakkisath lässt in der Regel nur zwei oder drei Blutspenden zurück, eventuell müssen Sie diesen letzten Teil der Quest also mehrmals angehen.

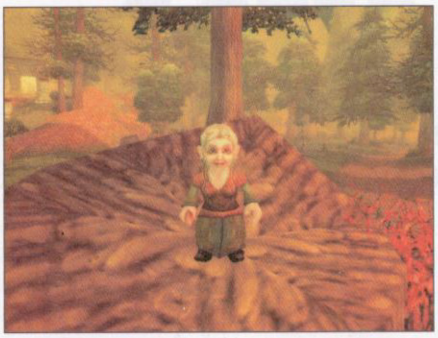
Onyxias Hort (Horde)



Die hordische Version dieser Questreihe ist bedeutend schwerer als die der Allianz. Fast alle Schritte finden in Instanzen statt und sind nicht alleine schaffbar. Alles beginnt bei Goretooth im Ödland (5, 47) und der Quest »Befehle des Kriegsherrn«. Die schickt Sie in die Untere Blackrockspitze. Dort sollen Sie die Bosse Wyrmthalak, Voon und Omokk ausschalten und wichtige Dokumente suchen. Das Problem: Sobald ein Spieler die Dokumente aufhebt, verschwinden sie und tauchen zufällig bei einem der drei Bosse wieder auf. Wenn mehrere Gruppenmitglieder die Quest absolvieren, kann das ganz schön nervig werden.

Sobald Sie heldenhaft zurückgekehrt sind, sollen Sie Eitrigg in Orgrimmar (34, 39) aufsuchen. Jetzt geht's in die Obere Blackrockspitze, wo Sie den Boss Rend Blackhand niederstrecken sollen. Seinen Kopf müssen Sie zu niemand geringerem als Thrall in Orgrimmar (31, 37) schaffen. Dieser schickt Sie zu einem guten Bekannten aus der Orc-Kampagne des **WarCraft 3**-Addons **The Frozen Throne**: Rexxar.

Rexxar patroulliert zwischen Desolace und Feralas und ist nicht leicht zu finden. Nach einer kurzen Unterhaltung sollen Sie sich in den Westlichen Pestländern mit Myranda (50, 77) treffen, für die Sie in der Folgequest 20 Drachenaugen sammeln sollen ... in der Oberen Blackrockspitze.



Jetzt übergibt Myranda Ihnen ein Amulett, dass Ihnen Zugang zur Höhle des Drachen Aschenschwinge in den Marschen von Dustwallow (56, 87) gewährt. Für ihn erledigen Sie eine ganze Reihe von Mobs: Somnus in den Sümpfen des Elends (80, 70), Scryer in der Höhle von Haleh (siehe Onyxias Hort Allianz), Chronalis in Tanaris (63, 50) und Axtroz im Sumpfland (81, 47).

Von Rexxar bekommen Sie den letzten Auftrag. Und der führt Sie wie bei der Allianz in die Obere Blackrockspitze zu General Drakkisath und seinem Blut. Sobald dieses in Ihrem Inventar verstaut ist, haben Sie sich den Zugang zu Onyxias Hort redlich verdient.

Der Geschmolzene Kern

Sprechen Sie im Blackrock-Berg einfach mit Lothos Riftwalker. An dem Hochelfen kommen Sie auf dem Weg in die Blackrocktiefen vorbei. Und genau hierhin führt Sie auch seine Quest. Nach dem Raum der sieben Zwerge geht es rechts über eine Brücke zum Instanzportal des Geschmolzenen Kerns. Vor dem Portal ragt ein Fragment aus der Wand. Sammeln Sie es ein, und Sie können die Raid-Instanz ab sofort über den Kristall hinter Lothos Riftwalker betreten.

Druiden und Schurken können diese Quest alleine meistern: Schleichen Sie sich durch die Instanz, bis Sie bei Flamelash angekommen sind. Springen Sie hinter ihm in die Lava und schwimmen Sie zu der kleinen Insel. Machen Sie sich schnell wieder unsichtbar, und Sie gelangen bequem zum Fragment.

Pechschwingenhort

Begeben Sie sich zum Eingang der Blackrockspitze-Instanz und gehen Sie den Gang entlang, der rechts abzweigt. Töten Sie den Rüstmeister und heben Sie den Quest-Gegenstand auf, den dieser fallen lässt. Marschieren am Besten mit einer eingespielten Gruppe in die Obere Blackrockspitze und eliminieren Sie General Drakkisath. Klicken Sie nach dessen Tod auf den Orb in seinem Raum. Schon können Sie sich in den Pechschwingenhort teleportieren, indem Sie auf den Orb klicken, der hinter dem Rüstmeister im Blackrock-Berg steht.

David Bergmann

DUNGEON SETS 2

Seit dem Patch auf Version 1.10 können Spieler die blauen Klassensets mit einer Questreihe gehörig aufmöbeln. Wir erklären Ihnen für alle Rüstungsteile detailliert, was Sie dafür tun müssen.

Rundum gut verpackt: Mit unseren ausführlichen Tipps bekommen Sie eine erstklassige blaue Ausrüstung zusammen.

Armschienen

Um die Quest für die Armschienen zu bekommen, müssen Sie mit Deliana in Ironforge (Allianz) oder Mokvar in Orgrimmar (Horde) sprechen. Beide befinden sich im Thronsaal der jeweiligen Hauptstadt. Allianzler bekommen den Auftrag, 15 Blutproben aus Winterspring zu sammeln. Diese bekommt man von den Frostsäblern und Bären in Winterspring.

Hordler dagegen sammeln 15 Giftproben aus Silithus. Die Giftproben bekommt man von Sandhuschern und Skorpiden in Silithus.

Haben Sie die Proben gesammelt, geht es zurück zu Deliana oder Mokvar. Geben Sie die Proben zusammen mit 20 Gold und den Armschienen des Tier-0-Sets ab.

Gürtel und Handschuhe

Sie werden nun nach Gadgetzan zu Mux Manascrambler geschickt. Dort wartet eine lange Sammelquestreihe. Zuerst müssen Sie ihm einen empfindlichen Arkanitwandler, 4 große ewige Essenzen, 10 Flaschen Steinschuppenöl, 25 Einheiten Vulkanasche und 40 Gold bringen. Den Arkanitwandler können Sie ihm von einem Ingenieur herstellen lassen, große Ewige Essenzen bekommt man von Verzauberern, Steinschuppenöl von Alchimisten. Sie können natürlich auch im Auktionshaus Ihr Glück versuchen.

Die Vulkanasche aus der brennenden Steppe finden Sie an Lavaseen, Lavalöchern oder Lavaflüssen. Nachdem Sie diese Aufgabe erfolgreich abgeschlossen haben, bekommen Sie von Mux Manascrambler die Quest »Ektoplasmajagd«. Bei dieser Aufgabe müssen Sie 12 Einheiten versengtes Ektoplasma in Silithus, 12 Einheiten gefrorenes Ektoplasma in Winterspring und 12 Einheiten stabiles Ektoplasma in den Östlichen Pestländern zu ihm bringen. Das versengte Ektoplasma in Silithus finden Sie am Südwindposten bei den gequälten Nachtelfen, das gefrorene Ektoplasma in Winterspring am See südwestlich von Everlook bei den Hochgeborenen, und das stabile Ektoplasma in den Östlichen Pestländern an Corrins Kreuzung.

Um die Materialien zu bekommen, öffnen Sie Mux'Beutel und benutzen dazu den Raketentreibstoff. Jetzt ziehen Sie so viele Geister wie möglich in die entstandene blaue Dunstwolke, töten die Untoten und looten sie. Nach ca. drei bis sechs Gegnern löst sich die Wolke wieder auf. Falls Sie mehr Raketentreibstoff benötigen, können ihn Alchimisten herstellen. Wenn Sie alles zusammen haben, begeben Sie sich wieder zu Mux Manascrambler. Dieser entlohnt Sie für die Aufgabe und gibt Ihnen die Quest »Eine portable Energiequelle«.

Für diese Quest müssen Sie zur brennenden Steppe und dort ein machtvolles Elementar namens Magmafürst Bokk töten und seinen Magmakern einsammeln. Magmafürst Bokk ist ein Level-60-Steinelementar, südlich von der Blackrock-Rampe (35,58). Haben Sie dies geschafft, geht es zurück nach Gadgetzan.

Nun bekommen Sie eine weitere Quest: »Ein verschlagener Händler«. Dafür brauchen Sie 50 Gold – denn in Winterspring müssen Sie von dem Wichtel in der flüsternden Schlucht etwas kaufen. Sie reiten von Everlook den Weg nach Süden, an der flüsternden Schlucht weiter geradeaus gleich die erste Rampe hoch in die Höhle. Dort befindet sich der Wichtel (59,78).

Zurück in Gadgetzan geben Sie die Quest ab und bekommen die erfreuliche Nachricht, dass der Gegenstand nun endlich hergestellt werden kann. Der Goblin drückt Ihnen das Objekt der Begierde in die Hand und fordert Sie auf, das Teil in Ironforge bzw. Orgrimmar beim alten Questgeber abzugeben.

Als Dank bekommen Sie eine weitere Quest, in der Sie erfahren, dass Sie T0-Handschuhe und T0-Gürtel nun ebenfalls eintauschen können. Gesagt, getan ...

Hose, Stiefel, Schultern

Deliana bzw. Mokvar schickt Sie nun zum Eingang von Stratholme, um mit dem Geist von Anthion Harmon zu sprechen. Benutzen Sie dort den extradimensionalen Geisterdetektor und sprechen Sie mit dem Geist. Er gibt Ihnen die Aufgabe, Ysida aus den Fängen von Baron Rivendare zu befreien (Quest: »Die letzte Bitte eines toten Mannes«). Allerdings gibt es hier einen kleinen Haken. Der Baron muss innerhalb von 45 Minuten getankt werden (das Antanken reicht hier). Um das zu schaffen, brauchen Sie eine gut organisierte Gruppe. Diese besteht im Idealfall aus einem Tank, einem Heiler und Magiern, Hexenmeistern oder Schurken. Um das Zeitlimit einzuhalten, müssen Sie förmlich durch die Instanz rasen. Machen Sie also nur Pausen, wenn das Mana der Gruppe knapp wird; ansonsten sollte der Tank bereits den nächsten Gegner anlocken, noch während der letzte Feind umfällt. Um so ein Tempo aufrecht halten zu können, benötigen Sie erfahrene Spieler, am Besten mit epischer Ausrüstung. Eine spontan zusammengewürfelte Party hat kaum eine Chance, den Baron innerhalb des knappen Zeitlimits zu erreichen.

Haben Sie dies geschafft, bringen Sie Anthion Harmon Ysidas Medaillon (Quest: »Lebensbeweis«). Nun bekommen Sie die Aufgabe von Anthion Harmon, ihm folgende Gegenstände zu bringen: 3 Dunkeleisenbarren, 20 verzaubertes Leder, 3 Mondstoff und 4 geschmeidige unverwüstliche Bälge. Diese Materialien finden Sie entweder im Auktionshaus oder lassen sie von Schmieden, Verzauberern, Schneidern und Lederverarbeitern herstellen.

Danach werden Sie nach Düsterbruch zu Farlin Treeshaper geschickt. Diese befindet sich in der Bibliothek. Geben Sie ihr das Unvervollständigte Banner der Provokation, das Sie von Anthion Harmon bekommen haben. Sie erhalten nun von Farlin Treeshaper die Aufgabe, 25 Ogerkriegsperlen zu ihr zu bringen. Diese Perlen bekommen Sie von den Ogern im Düsterbruch oder in der Blackrockspitze. Danach müssen Sie Farlin weitere Gegenstände bringen: Essenz eines spöttischen Geisterwesens, 4 Dunkelrunen und 8 große glänzende Splitter (Quest: »Die Verzauberung des Aufhetzers«). Glänzende Splitter können Sie im Auktionshaus erwerben oder von Verzauberern. Die Dunkelrunen bekommt man in Scholomance unter anderem von den Scholomance-Totenbeschwörern, Dunklen Scholomance-Beschwörern und dem Hüter des Wissens, Pol-

kelt. Die Essenz eines spöttischen Geisterwesens bekommt man im Düsterbruch zum Beispiel von: Erscheinung der Eldreth, Schnauber der Eldreth und Trugbild der Eldreth. Geben Sie Farlin alle Gegenstände.

Nun müssen Sie zur Arena der Blackrocktiefen reisen (Quest: »Die Herausforderung«). Errichten Sie das Banner der Provokation in der Mitte, während Sie von Oberrichter Grimstone verurteilt werden. Töten Sie Theldren und seine Gladiatoren und kehren Sie dann mit dem ersten Stück von Lord Valthalaks Amulett zu Anthion Harmon in den Östlichen Pestländern zurück. Die Gladiatorengruppe besteht aus fünf Gegnern, die Sie wie folgt bekämpfen:

Krieger (Zwerg): Sollten Sie unbedingt sheepen, da er einen Mortal Strike Debuff verursacht, der sämtliche Heilung am Ziel um 50 Prozent reduziert. Was man sich in diesem Kampf nicht wirklich leisten kann.

Schurke (Gnoll): Dieses garstige Exemplar betäubt am laufenden Band, deshalb unbedingt antanken und vom Heiler fernhalten.

Magier (Untoter): Nichts Besonderes – hier helfen Frostblitze und Arkane Explosionen.

Schamane (Taure): Nur Frostschocks.

Ingenieur (Goblin): Dieser nette Geselle verursacht AoE-Schaden in Form eines Feueratems – deshalb möglichst zuerst Fokus auf ihn.

Ist auch diese Quest erfolgreich gemeistert, bekommen Sie die epischen Gegenstände Hose, Schultern und Schuhe (Quest: »Anthions Abschiedsworte«).

Brust und Helm

Nachdem Hose, Schuhe und Schultern Ihr Eigen sind, bekommen Sie von Deliana oder Mokvar den Auftrag »Bodleys trauriges Schicksal«. Dafür müssen Sie nicht viel tun: Reisen Sie zum Blackrock und benutzen Sie dort den extradimensionalen Geisterdetektor, um mit Bodleys untoter Gestalt zu sprechen.

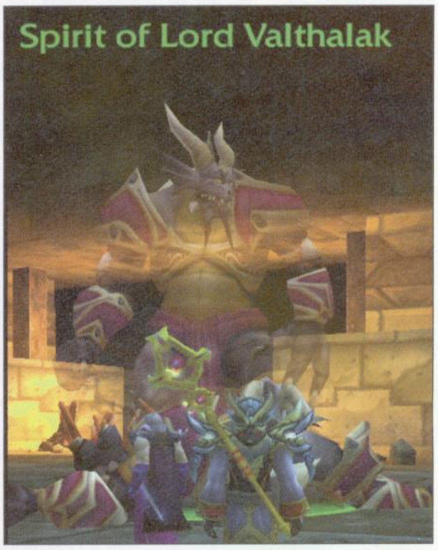
Bodley bittet um folgende Gegenstände (Quest: »Die drei Könige der Flammen«) – Incendius' Pyrophor, Glutsehers Glut, die Asche des Fürsten und ein Geheiligtes Räuchergefäß. Das Räuchergefäß können Sie bei der Argentumdämmerung erwerben, wenn Ihr Ruf »wohlwollend« ist. Incendius' Pyrophor bekommen Sie von Lord Incendius aus der Blackrocktiefe, Glutsehers Glut von der Feuerwache Glutseher aus der Blackrockspitze und die Asche des Fürsten vom Fürst der Asche, der sich in Silithus befindet.

Haben Sie dieses geschafft, bittet Bodley um vier Gegenstände (Quest: »Komponenten von großer Wichtigkeit«): Druidenüberreste, ein Relikt von Starbreeze, Seelenasche der Verbannten und ein gleißendes Schwert des Zeloten. Die Druidenüberreste findet man bei den Gegnern des Regalschwarms in Silithus, die Seelenasche der Verbannten in der Brennenden Steppe bei Verfluchter Justiziar, Verfluchter Paladin und Verurteilter Kleriker. Das gleißende Schwert des Zeloten bekommen Sie von Scharlachroten Prätorianern in den Östlichen Pestländern, das Relikt von Starbreeze in Winterspring von Frostmaul-Bewahrern und Frostmaul-Riesen.

Haben Sie alles zu Bodely gebracht, müssen Sie zum oberen Teil der Blackrockspitze reisen (Quest: »Das linke Stück von Lord Valthalaks Amulett«). Dort benutzen Sie das Räuchergefäß der Beschwörung, um den Geist von Mor Grayhoof zu beschwören und zu vernichten. Nehmen Sie das linke Stück von Lord Valthalaks Amulett an sich und bringen Sie es mit dem Räuchergefäß zu Bodley.

Nun bekommen Sie die Quest »Ich sehe die Insel Alcaz in Eurer Zukunft«. Hier müssen Sie Bodley im Blackrock 20 Einheiten Bluttang von den Naga der Strashaz bringen. Diesen Bluttang bekommt man in den Marschen von Dustwallow (von Strashaz-Hydra, Strashaz-Krieger, Strashaz-Myrmidone, Strashaz-Schlangenwache und Strashaz-Sirene). Bringen Sie die 20 Bluttang zu Bodely, der eine neue Quest hat: »Das rechte Stück von Lord Valthalaks Amulett«. Die führt Sie zur scharlachroten Bastion in den Westlichen Pestländern. Suchen Sie hier die Kammer des Obersten Kreuzzüglers Dathrohan und beschwören Sie dort mit Hilfe des Räuchergefäßes die Geister von Jarien und Sothos. Hierbei sollten Sie zuerst Solthos töten, sonst rennt er mit Ansturm durch die Gruppe und verzögert das Heilen erheblich. Sobald Sie das rechte Stück vom Amulett haben, bringen Sie es zu Bodley im Blackrock.

Dieser hat nun die Aufgabe für Sie, 40 Blackrockarmschienen und ein Fläschchen mit oberster Macht zu ihm zu bringen. Die Armschienen gibt's in der Blackrocktiefe, Blackrockspitze und im Geschmolzenen Kern bei fast allen Humanoiden. Das Fläschchen mit oberster Macht kann man sich von einem Alchemisten herstellen lassen oder im Auktionshaus erwerben. Haben Sie die Aufgabe erledigt, erhalten Sie den Auftrag »Mea Culpa, Lord Valthalak«. Begeben Sie sich in die Blackrockspitze in die Kammer, wo sich die Bestie aufhält. Beschwören Sie dort mit dem Räuchergefäß Lord Valthalaks Geist und töten Sie ihn. Das passiert in drei Phasen.



Phase 1: Bis der Boss auf rund 40 Prozent seiner Lebenspunkte herunter ist, schickt er alle acht Sekunden neue Adds! Die sollten Sie schleunigst erledigen – sobald mehr als zwei davon herumrennen, ist der Kampf so gut wie verloren. Hier empfiehlt sich ein guter Jäger.

Phase 2: Startet bei rund 40 Prozent Restenergie, endet bei ca. 20 Prozent. Alle weg vom Boss, außer dem Main Tank und seinem Heiler! Lord Valthalak holt nämlich eine etwas größere Waffe raus und teilt ordentlich Schaden aus!

Phase 3: Der Boss verteilt viel Schattenzauber auf jedes Gruppenmitglied. Jetzt zählt nur Schaden – teilen Sie mit vereinten Kräften so viel wie möglich davon aus!

Ist Lord Valthalak erledigt, bringen Sie das Räuchergefäß zu Bodely zurück. Dieser schickt Sie wieder zu Deliana oder Mokvar. Glückwunsch – Mit Brust- und Kopfschutz ist Ihr T0-Set komplett!

David Bergmann

MODS

ADDONS FÜR WORLD OF WARCRAFT

Diese Helferlein verändern das Interface oder erweitern World of WarCraft um neue Funktionen: Addons. Wir haben die 33 besten und nützlichsten zusammengestellt – im Heft und auf DVD.

Blizzard hat World of WarCraft von Anfang an Mod-freundlich ausgelegt. Bereits wenige Wochen nach der Veröffentlichung des Online-Rollenspiels gab es eine ganze Reihe mehr und weniger nützlicher Addons. Inzwischen führen einschlägige Seiten wie www.curse-gaming.com, ui.worldofwar.net oder www.wowinterface.com mehr als 3.000 Addons. Diese Seiten sollten auch Ihre erste Anlaufstelle auf der Suche nach Addons sein – was Sie hier nicht finden, das gibt es vermutlich schlichtweg noch nicht.

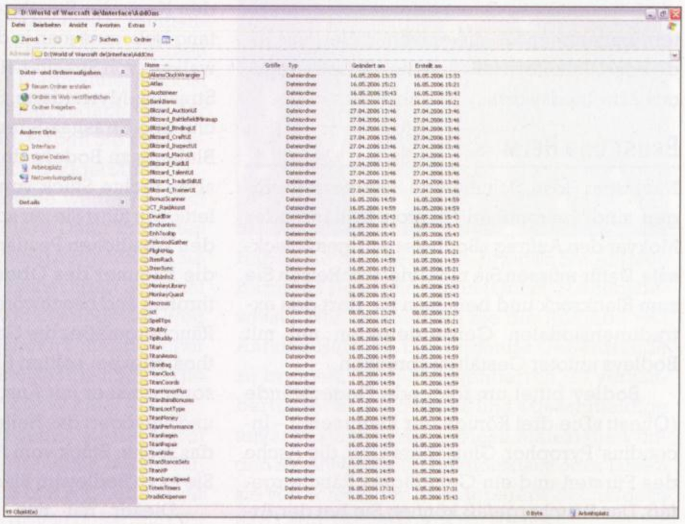
Out of the Box

Die Installation von Addons ist in den meisten Fällen ein Kinderspiel. Entpacken Sie einfach das heruntergeladene Archiv, und speichern Sie den nach dem Addon benannten Ordner im Unterverzeichnis \Interface\AddOns Ihres WoW-Ordners ab. Nach Spielstart können Sie die Mods über die Schaltfläche »AddOns« unten links auf dem Bildschirm zur Charakterauswahl aktivieren oder deaktivieren.

Lesen Sie trotz der in den allermeisten Fällen sehr einfachen Installation grundsätzlich die beigelegten Hilfstexte der Addons. Zum einen, weil die Installation mancher großen Addon-Pakete eben doch etwas komplizierter ist. Und zum anderen, weil Sie dort in der Regel auch die Kommandos finden, um im Spiel das jeweilige Konfigurationsmenü der Modifikation zu öffnen und diese anzupassen.

Illegal, nicht egal

Nicht jedes Addon ist legal. Seit dem Patch auf Version 1.10 beispielsweise dürfen einige Funktionen von World of WarCraft nur noch über das tatsächliche Drücken einer Taste ausgelöst werden. Addons, die diesen Vorgang emulieren, verstoßen gegen Blizzards Richtlinien. Wenn das Spiel erkennt, dass Sie eine solche illegale Erweiterung verwenden, werden Sie darauf hingewiesen. Und dazu aufgefordert, das entsprechende Addon sofort zu entfernen. Eine Aufforderung, der Sie nachkommen sollten: Blizzard schließt in regelmäßigen Abständen auf einen Schlag tausende von Accounts auf Grund ähnlicher Verstöße.

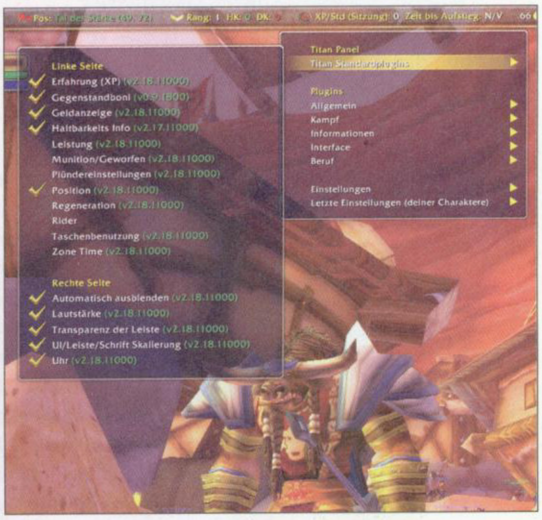


INHALT

Name	geeignet für	Seite
Titan Panel	Level 1 bis 60	85
MobInfo 2	Level 1 bis 60	85
Scrolling Combat Text	Level 1 bis 60	86
Tip Buddy	Level 1 bis 60	87
Flightmap	Level 1 bis 60	91
Monkey Quest	Level 1 bis 60	92
Alarm Clock Wrangler	Level 1 bis 60	95
Group Buttons	Level 1 bis 60	90
ItemRack	Level 50 bis 60	86
Felwood Gather	Level 50 bis 60	89
CT_RaidAssist & CT_RABossMods	Raid-Gilden	85
Decursive	Raid-Gilden	86
Recap	Raid-Gilden	91
Trade Dispenser	Raid-Gilden	93
Whisper Cast	Raid-Gilden	90
CTMod	Vielspieler	87
Nurfed UI	Vielspieler	87
Cosmos (feat. Khaos)	Vielspieler	88
Atlas	Vielspieler	88
ItemSync	Vielspieler	88
Spell Tips	Vielspieler	89
Bank Items	Vielspieler	91
Auctioneer	Vielspieler	94
Discord Action Bars	Vielspieler	95
Discord Art	Vielspieler	95
Gatherer	Bergbauer, Kräuterkundige	89
Fishing Buddy	Angler	90
Enchantrix	Verzauberer	92
Druid Bar	Druiden	92
Count Moon (Druid Edition)	Druiden	93
Totem Timers	Schamanen	93
Necrosis	Hexenmeister	94
Tank Points	Krieger	94

TITAN PANEL

Alle wichtigen Infos rund um Ihren Charakter auf einen Blick – dieses Addon erleichtert jedem Held den Alltag in Azeroth.



Version 2.18 auf DVD
Homepage: ui.worldofwar.net/ui.php?id=1442
Kommando: ein Rechtsklick auf die Leisten öffnet das Menü
Nutzwert: sehr hoch

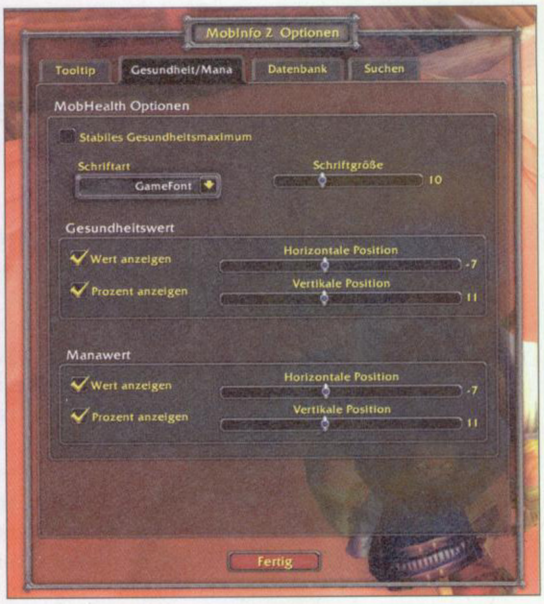
MODS

Titan Panel erweitert Ihr Interface um wahlweise ein oder zwei Leisten am oberen und unteren Bildrand. Die können Sie mit Dutzenden von Infos befüllen – vom aktuellen Barvermögen über Ihren PvP-Rang bis zum derzeitigen Zustand Ihrer Ausrüstung. Von sinnvollen Informationen wie dem aktuellen Vorrat bestimmter Reagenzien bis zu Spielereien wie einem Auswahlmenü für die verschiedenen Emotes Ihres Charakters. Viele dieser Module sind im Grundpaket bereits enthalten, Dutzende weitere finden Sie auf einschlägigen Seiten wie etwa www.curse-gaming.com oder wowinterface.com.

Konfigurieren lässt sich das Addon über ein komfortables und selbsterklärendes Menü.

MOBINFO 2

Der gläserne Gegner: Erfahren Sie alles, was Sie schon immer über Ihre Feinde wissen wollten. Und noch mehr.



Version 2.92 auf DVD
Homepage: www.curse-gaming.com/mod.php?addid=1850
Kommando: /mobinfo2
Nutzwert: sehr hoch

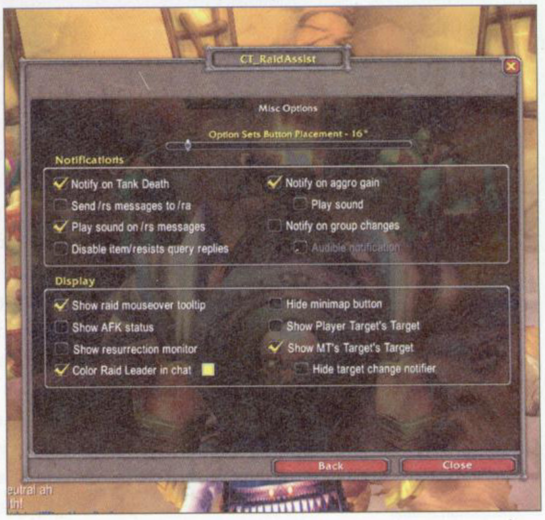
MODS

Haben Sie sich schon immer gefragt, wie viel Lebensenergie die nervigen Murlocs eigentlichen haben? Wie viel Mana den Möchtegern-Paladinen im Scharlachroten Kloster zur Verfügung steht? Wie lange es noch dauert, biss der Raid-Boss fällt? **MobInfo 2** verrät es Ihnen.

Allerdings werden die Werte für Lebensenergie erst im Kampf ermittelt – basierend auf dem Schaden, den Sie den Burschen zufügen. Wirklich exakt wird es also erst, wenn Sie einem Gegnertyp mehrfach den Garaus gemacht haben. Dafür bietet **MobInfo 2** dann noch eine Vielzahl anderer Infos und schlüsselt beispielsweise auf, wie viel Erfahrung Sie fürs Töten bekommen und wie viel Bargeld die Feinde in der Tasche haben.

CT_RAIDASSIST & CT_RABOSSMODS

Wenn es Addons gibt, die **in Raid-Instanzen zum absoluten Pflichtprogramm gehören,** dann sind das diese beiden.



Version 1.536 auf DVD
Homepage: www.ctmod.net
Kommando: Icon neben der Minimap öffnet Optionen
Nutzwert: sehr hoch

MODS

CT_RaidAssist und **CT_RABossMods** stehen zwar getrennt zum Download bereit, gehören aber zusammen wie Pech und Schwefel. Mit **CT_RaidAssist** können Sie sich die Lebensenergie- und Manawerte der gesamten Schlachtgruppe anzeigen lassen. Ähnlich dem Interface von Blizzard, nur besser. Außerdem warnt Sie das Addon warnen, sobald Sie Aggro ziehen oder wenn von Ihnen gewirkte Buffs auslaufen. Der Leiter des Raids kann Nachrichten in der Bildschirmmitte erscheinen lassen.

CT_RABossMods ist eine Art Plugin, das Sie über spezielle Fähigkeiten von Bossen informiert. So wissen Sie beispielsweise immer, wie viel Zeit Ihnen bleibt, bis die Söhne von Ragnaros über Sie herfallen.

DECURSIVE

Ob Sie als Druide Flüche oder als Paladin Krankheiten aufheben: Klassen, die **negative Effekte beseitigen,** brauchen dieses Addon.

Version 1.9.4 auf DVD	
Homepage	www.wowinterface.com/downloads/fileinfo.php?id=4039
Kommando	/dcrshow
Nutzwert	sehr hoch

Negative Effekte aufheben, das ist selbst in »kleinen« Instanzen wie Stratholme oder Scholomance schon ein mittelschwerer Albtraum: Spieler selektieren, den richtigen Spruch auswählen – und das alles im Minuten-, manchmal sogar Sekundentakt. Oft genug geht dabei der Überblick über alles andere flöten.

Decursive reduziert diese Aufgabe auf einen Tastendruck. Das Addon sucht dann selbstständig einen betroffenen Spieler aus und wirkt den richtigen Spruch. Über ein Menü können Sie eine Prioritätenliste festlegen, damit beispielsweise als erstes der Main Tank von Flüchen befreit wird. Vorbildlich: Steht ein Spieler außerhalb Ihrer Reichweite, wird er automatisch übersprungen.

SCROLLING COMBAT TEXT

Unverzichtbar ist dieses Addon zwar nicht. Nach dem ersten Einsatz werden Sie es aber **nicht mehr missen wollen.**

Version 4.12 auf DVD	
Homepage	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=222
Kommando	/sct
Nutzwert	sehr hoch

Wie viel Schaden Sie Ihren Feinden zufügen, das sehen Sie über deren Köpfen. Was aber ist mit dem Schaden, der Ihnen zugefügt wird? Für den müssen Sie entweder auf Ihr Charakterporträt oder in Ihr Kampflog schauen. Das lenkt vom eigentlichen Geschehen ab.

Scrolling Combat Text zeigt diese Werte prominent in der Bildschirmmitte an. Zusätzlich zum eingesteckten Schaden können Sie aber über ein Dutzend weitere Infos darstellen lassen: kritische Treffer, erfolgreiches Ausweichen, Aufleveln in Handwerksberufen, frisch gewirkte oder verschwundene Buffs – um nur einige zu nennen.

Scrolling Combat Text erleichtert Ihnen das Leben im PvE und im PvP und gehört in jede Addon-Sammlung.

ITEMRACK

Kaum ist Level 60 erreicht, schon stapeln sich die verschiedensten Ausrüstungs-Sets im Inventar. Dieser **virtuelle Kleiderschrank** hilft.

Version 1.96 auf DVD	
Homepage	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=2045
Kommando	Icon neben der Minimap öffnet Optionen
Nutzwert	sehr hoch

Egal, ob Krieger mit verschiedenen Sets fürs Tanken oder zum kräftigen Austeilen. Ob Priester mit einem Outfit zum Heilen und einem für den Schatten-Talentbaum. Oder Druiden mit gleich drei oder mehr Sets für ihre verschiedenen Formen – das ständige Wechseln der Ausrüstung kostet viel Zeit und Nerven. Kommen dann noch Sets für spezielle Resistenzen in Raid-Instanzen dazu, wird das Ganze zu einem kleinen Albtraum.

Mit **ItemRack** können Sie ganz komfortabel beliebig viele Sets konfigurieren; in einem Menü, das dem Charakterbildschirm ähnelt. Danach können Sie Ihre Ausrüstung bequem mit einem einzigen Tastendruck oder Mausklick wechseln und sich wieder aufs Spielen konzentrieren.

TIP BUDDY

Möglichst viele Informationen möglichst kompakt präsentiert: Machen Sie Ihre Tooltips zu eierlegenden Wollmilchsäuen.

Version 2.21 auf DVD
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=815
Kommando /tipbuddy
Nutzwert hoch

MODS

Sobald Sie Ihren Mauszeiger über einen Charakter, ein Monster oder ein Icon bewegen, erscheint ein so genannter Tooltip. Der verrät Ihnen standardmäßig nur sehr wenige Infos – Charakternamen und Level Ihres Zieles beispielsweise. Wenn Ihnen das nicht ausreicht, dann ist das Addon **Tip Buddy** genau das Richtige für Sie, denn ab sofort gestalten Sie den Tooltip nach Ihren eigenen Vorstellungen. Sie können die Hintergrundfarbe des kleinen Fensters anpassen; um sofort NPCs von Spielern zu unterscheiden. Sie können zusätzliche Infos wie Gildennamen einblenden ... und vieles mehr.

Besonders nützlich: Sogar Schriftgröße und Position der Tooltips lassen sich konfigurieren.

CTMOD

Viele Addons erweitern das Interface um kleine, aber sinnvolle Details. CTMod gibt World of WarCraft ein ganz neues Gesicht.

Version 11000 auf DVD
Homepage www.ctmod.net
Kommando Icon neben der Minimap öffnet Optionen
Nutzwert hoch

MODS

Bis zu fünf zusätzliche und frei platzierbare Aktionsleisten. Markierungen auf den Übersichtskarten setzen. Auf die Sekunde genau sehen, wie lange ein Buff noch hält. Bis zu 21 Gegenstände auf einmal mit der Post verschicken, ohne umständlich mehrere Briefe zu schreiben. Und vieles mehr: **CTMod** erweitert **World of WarCraft** um Dutzende kleine und größe Funktionen; die meisten davon werden Sie nach kürzester Zeit nicht mehr missen wollen.

Kleiner Wehrmutstropfen: Nach jedem größeren Patch seitens Blizzard laufen Sie Gefahr, einige Tage mit einem nur halb funktionsfähigem Interface zu spielen. Meistens passen die Entwickler von **CTMod** das Addon aber rechtzeitig an die neue **WoW**-Version an.

NURFED UI

Nurfed UI räumt auf und ist somit die perfekte Hilfe für alle, denen das Standard-Interface von Blizzard zu viel Platz wegnimmt.

Version 1.03.2006 auf DVD
Homepage www.nurfedui.net
Kommando Icon neben der Minimap öffnet Optionen
Nutzwert hoch

MODS

Genau wie **CTMod** verändert **Nurfed UI** Ihr gesamtes Interface. Mit größeren Neuerungen: Sie sehen, welche Buffs Ihre Partymitglieder auf sich haben und wie lange die Buffs noch halten. Und mit kleineren Neuerungen: In Ihrem Questlog wird angezeigt, für welchen Level die einzelnen Quests am Besten geeignet sind. **Nurfed UI** beinhaltet aber nicht nur vom Autor selbst erstellte Änderungen, sondern auch einige andere Addons. Darunter beispielsweise **Titan Panel** und **Scrolling Combat Text**.

Besonders gelungen: Obwohl gegenüber dem Standard-Interface von Blizzard kaum Informationen verloren gehen, belegt **Nurfed UI** wesentlich weniger Platz und gewährt mehr Sicht auf die Welt von Azeroth.

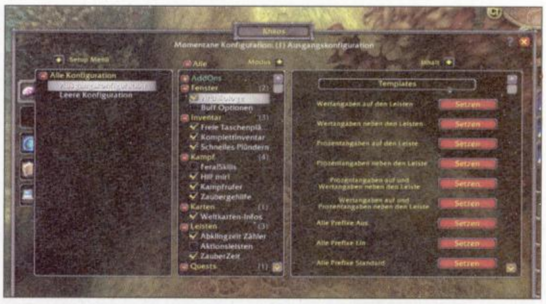
COSMOS (FEAT. KHAOS)

Das Rundum-sorglos-Paket für WoW-Spieler. Diese Addon-Sammlung lässt tatsächlich kaum Wünsche offen.

Version 2.22 auf DVD	
Homepage www.cosmosui.org	
Kommando Icon neben der Minimap öffnet Optionen	
Nutzwert	hoch

Im Gegensatz zu **CTMod** oder **Nurfed UI** ist **Cosmos** selbst streng genommen gar kein Mod – und es stellt Ihr Interface trotzdem auf den Kopf. **Cosmos** ist eine Sammlung von weit über 20 verschiedenen Addons. Der Clou: Anstatt sich mit ebenso vielen einzelnen Konfigurationsmenüs herumschlagen zu müssen, lassen sich die nützlichen Tools über eine gemeinsame Oberfläche ansteuern und einstellen – **Khaos** genannt.

Das erspart Ihnen eine Menge Arbeit und macht das Verwalten der Addons zum echten Kinderspiel. Ein Nachteil bleibt allerdings: Wollen Sie zusätzliche Addons installieren, die ebenfalls größere Veränderungen mit sich bringen, kann es zu Problemen kommen.



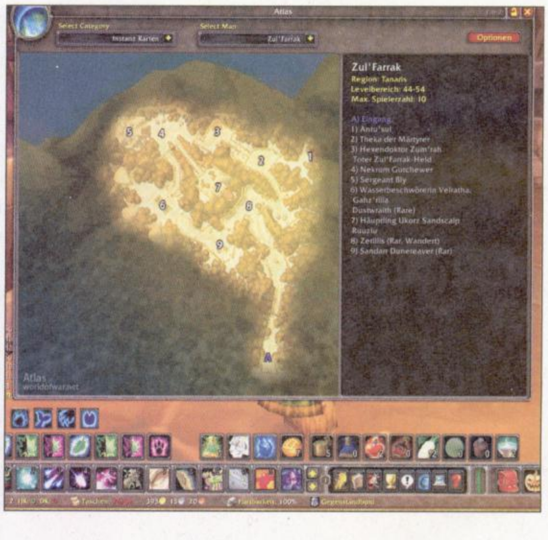
ATLAS

Sie stehen mitten in einer Instanz, niemand weiß, wo es langgeht? Dann benutzen Sie **das Navigationssystem für Ihre Abenteuer.**

Version 1.7.3 auf DVD	
Homepage www.atlasmod.com	
Kommando	/atlas
Nutzwert	hoch

Wo ging's noch gleich zum Treppenkampf in Zul'Farrak? Wo versteckt sich der Baron in Stratholme? Von den Todesminen über Gnomeregan bis zu Ahn'Qiraj – **Atlas** bietet alle Instanzkarten. Direkt im Spiel, Sie müssen also nicht umständlich zwischen Internetbrowser und **World of WarCraft** umschalten. Sie können sich aber nicht nur die komplette Instanz anschauen; auf den Karten sind auch alle wichtigen Bosse und eventuelle NPCs verzeichnet.

Atlas hilft aber nicht nur PvE-Abenteurern weiter. PvP-Fans finden Übersichtskarten zur Warsong-Schlucht, dem Alteractal und dem Arathibecken. Karten über die Flugrouten zeigen Ihnen außerdem komfortabel an, wie Sie auf Ihren Reisen am Besten von A nach B gelangen.



ITEMSYNC

Können Sie sich die Eigenschaften von mehreren tausend Gegenständen merken? Nein? Erstellen Sie **Ihre eigene Datenbank.**

Version 12.4 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=2088	
Kommando	/itemsync
Nutzwert	hoch

ItemSync ist so etwas wie eine Briefmarkensammlung für **World of WarCraft**. Ob Sie auf den Namen eines Gegenstandes klicken, der im Chat gelinkt wurde, oder einen anderen Spieler inspizieren: **ItemSync** ist im Hintergrund immer dabei und legt die Items in Ihrer persönlichen Datenbank ab. Die können Sie jederzeit auf Knopfdruck aufrufen, nach Namen oder Qualität sortieren oder gezielt nach einzelnen Gegenständen suchen.

ItemSync ermöglicht es Ihnen aber nicht nur, sich bequem die Werte eines Items anzuschauen, Sie können es mit [Ctrl] + linke Maustaste auch Ihrem Charakter anlegen – und dabei unter anderem auch ausprobieren, wie das für Druiden gedachte Cenarion-Set an einem Untoten aussieht.

GATHERER

Sind Sie auf der Suche nach einem Rohstoff? Wenn Sie sich nur erinnern könnten, wo Sie ihn das letzte Mal gesammelt haben ...

Version 2.2.2 auf DVD	
Homepage www.gathereraddon.com	
Kommando	/gather
Nutzwert	hoch

Erze, Pflanzen und Schatzkisten tauchen immer an den gleichen Stellen in der Welt von Azeroth auf. Von denen gibt es aber dermaßen viele, dass Sie sich unmöglich alle merken können. Also muss Hilfe her. Die heißt **Gatherer** und ist so komfortabel, wie sie nur sein kann. Sobald Sie ein Pflänzchen pflücken, eine Truhe öffnen oder Erz abbauen, speichert das Addon die Koordinaten. Wenn Sie sich dann das nächste Mal in der Nähe des Fundortes befinden, wird er auf Ihrer Minimap markiert.

Das ist zwar keine Garantie dafür, dass der jeweilige Rohstoff auch tatsächlich gerade dort »gespawned« ist, wenn Sie vorbeikommen. Es vereinfacht die Suche nach Rohstoffen aber trotzdem erheblich.

FELWOOD GATHER

Mit diesem Addon wird das Sammeln von Nachtdrachenodem und Peitscherwurzelknollen zum echten Kinderspiel.

Version 0.95 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=2446	
Kommando Addon wird aktiv, wenn Sie den Teufelswald betreten	
Nutzwert	hoch

Auf einen Schlag 700 bis 900 Lebensenergie wiederherstellen oder 394 bis 456 Lebensenergie und 394 bis 456 Mana obendrauf: Nachtdrachenodem und Peitscherwurzelknollen haben schon so manchem Spieler das Leben gerettet – denn sie haben andere Cooldowns als Tränke und sind so ein Extraschub, wenn's brenzlig wird. Windblütebeeren und Songflowers stärken Sie mit Buffs.

Dumm nur, dass der gesamte Server um wenige Vorkommen »kämpft«, die nur alle 25 Minuten abgeerntet werden können. **Felwood Gather** markiert auf der Gebietskarte nicht nur die Vorkommen. Es warnt Sie auch, wann eine der Pflanzen das nächste Mal reif zur Ernte ist. Vorausgesetzt, Sie haben die Pflanze bereits gepflückt.

SPELL TIPS

Gegenstände mit Boni auf Zaubereffekte sind spitze. Aber der Überblick geht schnell verloren – Spell Tips hilft.

Version 0.82 Beta auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=2686	
Kommando	nicht nötig
Nutzwert	hoch

»Heilt ein befreundetes Ziel um 828 bis 975 Punkt(e)« sagt da der Tooltip zum Heilzauber. In der Praxis stimmt das aber meistens nicht. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, können Sie wesentlich mehr Schaden heilen, als der Basisspruch erlaubt. Oder auch mehr Schaden austeilen. Leider passen sich die Tooltips diesem Umstand nicht an. Spell Tips ändert das, überprüft Ihre Ausrüstung auf Effekte, die Heil- und Schadenszauber verstärken, und verändert die Hilfetexte entsprechend.

Achtung: Die Formeln, auf denen diese Boni basieren, sind kompliziert und verändern sich abhängig davon, welchen Rang der Fähigkeit Sie verwenden. Die Daten von Spell Tips sind daher nicht immer korrekt.

GROUP BUTTONS

Dieses Addon hilft Ihnen dabei, Ihr Interface auf einfachste Art und Weise verschiedenen Situationen im Spiel anzupassen.

Version 4.97 auf DVD	
Homepage www.discordmods.com	
Kommando	/gb
Nutzwert	hoch

MODS

Group Buttons stellt Ihnen zusätzliche Aktionsleisten zur Verfügung, die direkt Ihrem Charakter, Ihrem Pet, Ihren Partymitgliedern, anderen Spielern oder Monstern zugeordnet sind. Das macht vor allem Heilern das Leben leichter, denn Sie brauchen nur noch einen Klick, um einen Kamerad zu heilen. Auch für alle anderen Klassen ist das Addon eine nützliche Hilfe, die Aktionsleisten können Sie frei konfigurieren. Aktionen etwa nur dann sichtbar werden lassen, wenn Ihre Lebensenergie einen bestimmten Wert unterschritten hat, oder automatisch einen niedrigeren Rang verwenden, wenn das Mana knapp wird.

Probieren Sie **Group Buttons** einfach aus. Es kann und wird Ihnen viele lästige Klicks ersparen.

FISHING BUDDY

Fischen in World of WarCraft – ein undankbarer Beruf. Fishing Buddy macht Ihnen das Leben zumindest ein wenig leichter.

Version 0.87g auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=2111	
Kommando	/fb
Nutzwert	mittel

MODS

Was das Addon **Gatherer** für Bergbauer und Kräuterkundige leistet, das tut **Fishing Buddy** für Angler. Je mehr Sie fischen, desto mehr füllt sich Ihre persönliche Datenbank, die Sie im Spiel aufrufen können. Und die sagt Ihnen, in welchem Gebiet sich welcher Fisch am Besten fangen lässt. Das ist aber noch nicht alles. Sie können sich auch Ihr persönliches Fischer-Equipment zusammenstellen, mit Gegenständen, die die Fähigkeit Fischen steigern. Dieses Outfit ziehen Sie dann bequem per Knopfdruck an.

Außerdem macht **Fishing Buddy** das Fischen selbst leichter: Sobald Sie eine Angelrute in der Hand haben, müssen Sie nur rechtsklicken, und Ihr Charakter wirft die Rute aus. Das Klicken auf das entsprechende Icon entfällt.

WHISPER CAST

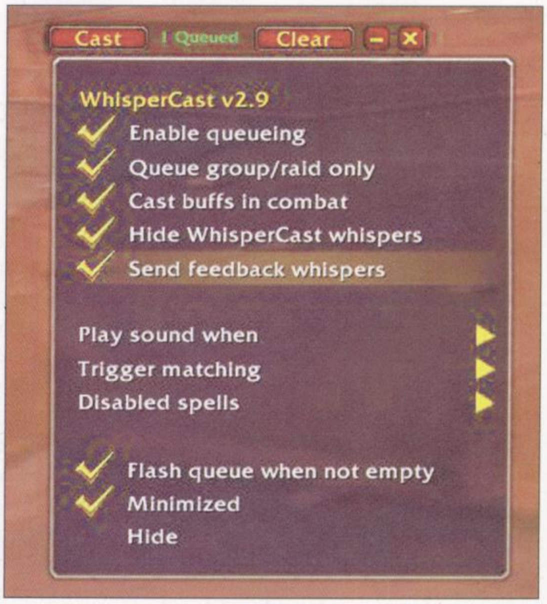
Jeder mag Ihre Buffs, aber vor allem in Raids wollen Sie manchmal nur Ihre Ruhe haben? Whisper Cast hilft Ihnen dabei.

Version 3.1 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=463	
Kommando	/wc
Nutzwert	mittel

MODS

Wer kennt Sie nicht, die andauernden Anfragen vor allem in Raid-Instanzen. »Können die Paladine endlich mal buffen?«, »Intellekt-Buff bitte!«, »Druiden? Buff? Aufwachen!« Für besagte Klassen wird es vor allem dann nervig, wenn einzelne Mitglieder des Schlachtzugs ins Gras beißen. Im Kampfgetümmel vergisst man schnell das Erneuern von Buffs – ganz ohne böse Absichten.

Wenn Sie **Whisper Cast** installiert haben, können andere Spieler Buffs bei Ihnen mit einem einfachen Flüstern anfordern. Wenn sie dabei das richtige Schlüsselwort verwenden, erhalten Sie eine kurze Benachrichtigung des Addons, und der Buff steht in der Warteschlange. Die arbeiten Sie dann durch einen simplen Tastendruck ab.



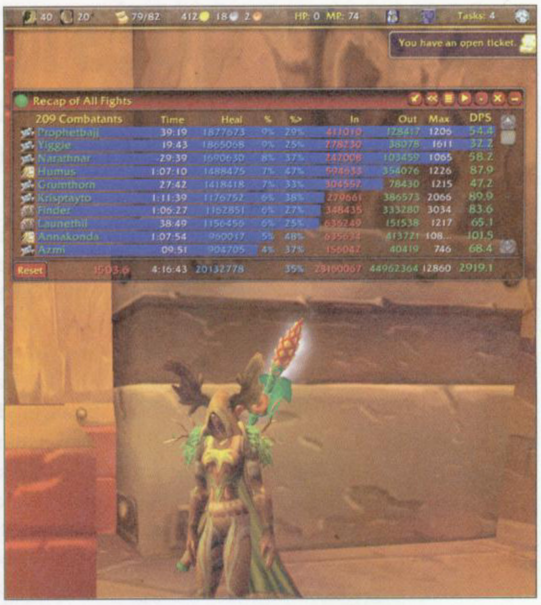
RECAP

Wer teilt am kräftigsten aus, welcher Heiler ist am fleißigsten – Recap sagt Ihnen, was Sie schon immer über sich wissen wollten.

Version 3.32 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=761	
Kommando	/recap
Nutzwert	mittel

Haben Sie Lust und vor allem Zeit, ständig ein Auge auf Ihr Kampflog zu werfen? Falls nicht, nimmt Ihnen **Recap** diese Arbeit ab. In einer übersichtlichen Rangliste zeigt es Ihnen an, wie viel Schaden Sie und/oder Ihre Partymitglieder ausgeteilt und eingesteckt haben. Recap schlüsselt auf, wie viele Lebenspunkte welcher Heiler wiederhergestellt hat. Ein Paradies für Statistik-Fans und durchaus auch interessant für Solospieler.

Sie sollten aber bedenken, dass **Recap** nur Daten aufbereiten kann, die durch Ihr Kampflog laufen, also in Ihrer unmittelbaren Umgebung passieren. Gerade während Raids sind die Spieler über einen großen Bereich verstreut – das verfälscht das Ergebnis.



BANK ITEMS

So wissen Sie immer, welche Gegenstände in Ihrer Bank lagern ... ob Sie gerade in Uldaman sind, oder in Stormwind stehen.

Version 1800 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=287	
Kommando	/bi
Nutzwert	mittel

Das Addon **Bank Items** besticht nicht durch ein halbes Dutzend nützlicher Funktionen – es beschränkt sich auf eine einzige, setzt diese aber ganz hervorragend um. Sie können nämlich jederzeit und von überall Ihre Bankfächer einsehen. Nicht nur die des gerade aktiven Charakters, sogar den Stauraum Ihrer alternativen Chraktere können Sie mit einem Mausklick inspizieren.

Das erleichtert Ihnen vor allem dann das Leben, wenn Sie mit so genannten »Mules« arbeiten. Also alternativen Charakteren, die Sie nicht wirklich spielen, sondern die nur existieren, um alle möglichen Gegenstände aufzubewahren, für die Ihr eigentlicher Hauptcharakter schlichtweg keinen Platz mehr übrig hat.

FLIGHTMAP

Wie lange dauert der Flug von Ironforge nach Stormwind? Hier sehen Sie, wann Sie ankommen und wo es neue Flugrouten gibt.

Version 1.11 auf DVD	
Homepage www.curse-gaming.com/mod.php?addid=883	
Kommando	/fmap
Nutzwert	mittel

Flightmap ist Ihre persönliche Flugplanauskunft in **World of WarCraft**. Das Addon erweitert die Übersichtskarten um alle verfügbaren Flugrouten und gibt dabei sogar noch an, wie teuer die Reise von A nach B eigentlich wird. Die Anzeige der Flugpunkte ist auch beim Leveln neuer Charakter nützlich – Sie wissen sofort, wo es noch eine Haltestelle zu entdecken gibt.

Ein netter Bonus obendrauf: Während des Fluges zeigt Ihnen das Addon mit Hilfe eines Fortschrittsbalkens und einer sekundengenauen Anzeige an, wie lange es noch dauert, bis Sie endlich am Ziel angekommen sind. Hier sind nicht von vornherein alle Routen enthalten. Bei manchen muss das Addon erst einmal die Zeit nehmen.

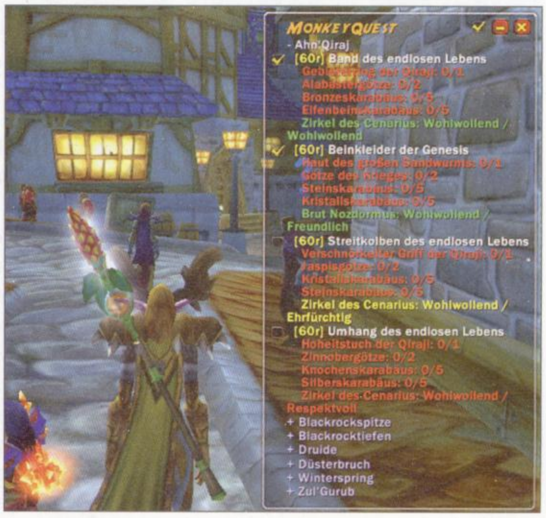
MONKEY QUEST

Quests lösen – das ist elementarer Bestandteil von WoW. Und Mit Monkey Quest geht es so komfortabel wie möglich vonstatten.

Version 2.3 auf DVD	
Homepage	www.toctastic.net
Kommando	nicht nötig
Nutzwert	mittel

MODS

Mit einem der ersten Patches fügte Blizzard **World of WarCraft** eine extrem nützliche Funktion hinzu: Quest-Ziele konnten auch außerhalb des Questlogs direkt auf dem Bildschirm angezeigt werden. Wenn Ihnen das noch nicht reicht, bietet Ihnen **Monkey Quest** eine ganze Reihe weiterer Optionen – einige davon: Quests werden je nach Kategorie (Gegenstände sammeln, etwas entdecken, mit einem NPC sprechen, Monster töten, ...) farblich unterschiedlich markiert. Sie können außerdem nicht nur den Questnamen, sondern auch die Ziele ganz einfach in einen Chat kopieren. Haben Sie Quests angenommen, in deren Zielgebiet Sie sich gerade befinden, werden diese Aufträge zusätzlich farblich hervorgehoben.



ENCHANTRIX

Verzaubern ist einer der lukrativsten Berufe, aber auch einer der anstrengendsten. Dieses Addon greift Ihnen unter die Arme.

Version 3.3.0.0808 auf DVD	
Homepage	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=147
Kommando	nicht nötig
Nutzwert	mittel

MODS

Magischer Staub, funkelnde Essenzen – jeder Spieler möchte früher oder später seine Ausrüstung verzaubern lassen, und diese Materialien machen es erst möglich. Feste Quellen gibt es für die begehrten »Rohstoffe« aber nicht. Zum einen müssen Sie Gegenstände zerstören (ärgerlich), und zum anderen kommt dann auch nicht immer die gewünschte magische Zutat dabei heraus (noch ärgerlicher). **Enchantrix** verrät im Tooltip, was Sie voraussichtlich bekommen, wenn Sie Gegenstände entzaubern.

Achtung: Von wenigen Ausnahmen abgesehen, ist das Ergebnis einer Entzauberung zufallsabhängig. Gegenstände hinterlassen eine von mindestens zwei möglichen Zutaten. **Enchantrix** gibt also nur Anhaltspunkte.

DRUID BAR

Druid Bar ist ein klassenspezifisches Addon für Druiden: Ob nun Katze oder Bär, stets zeigt es den Manavorrat her.

Version 3.26 auf DVD	
Homepage	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=251
Kommando	/dbar
Nutzwert	mittel

MODS

Vor allem im PvP stoßen Druiden immer wieder auf dieses eine Problem: Sie müssen sich kurz heilen und dafür unter Umständen eine Tierform verlassen. Nach den Heilzauber dann wieder in die Katzen- oder Bärenform wechseln. Zu dumm, dass während der Verwandlung der Manabalken nicht sichtbar ist. So können Sie bestenfalls erraten, ob Sie gerade genug Mana parat haben, um sich noch einmal zu heilen und erneut in eine der Tierformen zu wechseln, wenn's das nächste Mal brenzlig wird.

Druid Bar löst dieses Dilemma und erweitert Ihr Charakterpoträt um einen ständig sichtbaren Manabalken, den Sie auch anders platzieren können. Nicht mehr, aber auch nicht weniger – für alle Druiden ein absolutes Muss.

COUNT MOON (DRUID EDITION)

Wie lange ist Ihr Gegner schon in Ihren Wurzeln gefangen? Wie lange hält der HoT noch? Count Moon schafft Übersicht.

Version 0.44 auf DVD
Homepage
www.curse-gaming.com/mod.php?addid=3183
Kommando: /cm
Nutzwert: mittel

MODS

Die Druid Edition von **Count Moon** hält gestresste Druiden ständig auf dem Laufenden. Sobald Sie Sprüche wirken, die auf Freund oder auch Feind für eine begrenzte Zeit aktiv sind, werden diese übersichtlich angeordnet angezeigt, zusammen mit der verbleibenden Dauer. Viel konfigurieren müssen Sie dafür nicht – nach der Installation ist das Addon bereits voll einsatzbereit. Nur noch kleine Feineinstellungen müssen Sie selbst vornehmen. Etwa, ob die Fähigkeiten mit einem Icon dargestellt werden sollen, oder einfach nur als Text. Sie können außerdem bestimmen, welche Fähigkeiten **Count Moon** überhaupt darstellen soll und – noch wichtiger – an welcher Stelle auf dem Bildschirm Sie die Anzeige platzieren möchten.

TOTEM TIMERS

Viele Spieler behaupten, Schamanen seien Blizzards Lieblinge. Dabei haben die armen Burschen alle Hände voll zu tun.

Version 4.2.2006 auf DVD
Homepage
www.curse-gaming.com/mod.php?addid=3221
Kommando: /tt
Nutzwert: mittel

MODS

Mehr als ein Dutzend Totems stehen Ihrem Schamanen zur Verfügung – kein Wunder also, wenn Sie im hektischen Kampfgetümmel einmal den Überblick darüber verlieren, welches Totem zerstört wurde oder schlichtweg abgelaufen ist. Welches Totem Sie neu platzieren müssen, welches noch eine ganze Weile hält.

Totem Timers gibt Ihnen entsprechende Warnsignale, sobald ein Totem aufs Korn genommen wurde oder auch ohne Fremdeinwirkung in wenigen Sekunden das Zeitliche segnet. Und das nicht irgendwo versteckt, sondern gut sichtbar genau in der Mitte Ihres Bildschirms. So behalten Sie den Überblick und können sich auf wichtigere Dinge im Abenteurerleben konzentrieren.

TRADE DISPENSER

Als wären Raids nicht schon anstrengend genug, einige Klassen wie Magier haben mit den Vorbereitungen besonders viel zu tun.

Version 0.88 auf DVD
Homepage
ui.worldofwar.net/ui.php?id=2203
Kommando: /tD
Nutzwert: mittel

MODS

Wenn Sie Magier sind und Mitglied einer Raid-Gilde, dann kennen Sie diese Frage vermutlich nur allzu gut: »Kann ich etwas Wasser haben?« Das kann nerven, aber Sie helfen Ihren Kameraden mit der kostenlosen Dosis Mana schließlich ungemein. Und das Addon **Trade Dispenser** hilft wiederum Ihnen. Sobald jemand das Handelsfenster öffnet, packt das Addon automatisch eine bestimmte Anzahl eines vorher definierten Gegenstandes ins Fenster und bestätigt den Handel. Damit sind Sie zumindest eine lästige Tätigkeit los.

Ebenfalls sehr nützlich für Hexenmeister und ihre Gesundheitssteine oder für Leiter eines Schlachtzuges, die etwa Feuerschutztränke verteilen wollen.

NECROSIS

Ein Addon ausschließlich für Hexenmeister, ihre verschiedenen Steinchen und Dämonen. Des Schattenmagiers bester Freund.

Version 1.5.1 auf DVD
Homepage
www.curse-gaming.com/mod.php?addid=3089
Kommando /necro
Nutzwert mittel

Necrosis bringt alle Fähigkeiten Ihres Hexenmeisters in einem übersichtlichen Menü unter: Gesundheitssteine herstellen, Wichtel, Sukkubus oder Leerwandler beschwören, Seelensteine auf Spieler anwenden oder einfach nur das eigene Mount beschwören. Einen gut sichtbaren Counter für Ihren Vorrat an Seelensplittern gibt's noch dazu. All diese Talente und Aktionen blockieren ab sofort also nicht mehr Ihre Aktionsleisten, sondern sind schmuck dargestellt und auf dem Bildschirm frei platzierbar.

Das Addon ist aber nicht nur nützlich, sondern macht auch Spaß. Wenn Sie einen Spieler durch ein Portal herbeizaubern, erinnert es Ihre Kameraden mit einem lustigen Spruch daran, dass sie das Portal anklicken müssen.

TANK POINTS

Sich mit anderen Spielern zu vergleichen, auch das ist ein Kernelement von WoW. **Mit diesem Addon messen sich Tanks.**

Version 0.4.7.1100 auf DVD
Homepage
www.curse-gaming.com/mod.php?addid=1365
Kommando nicht nötig
Nutzwert mittel

Wer pariert am Besten, wer weicht Angriffen öfter aus, wer hat die höchste Feuerresistenz zu bieten und wer die dickste Rüstung am Leib? **Tank Points** analysiert die Werte Ihres Kriegers, die zum Tanken wichtig sind, und stuft ihn anhand eines Zahlenwertes ein. Gewissermaßen der 3D-Mark für ambitionierte Main Tanks.

Nehmen Sie diese Ergebnisse jedoch bestenfalls als Richtwert und nicht zu biererrnst. Letzten Endes entscheiden schließlich weit mehr als nur einige nackte Zahlen über die tatsächliche »Qualität« eines Kriegers. Konkurrenzkämpfe innerhalb aller Klassen in Ihrer Gilde sollten Sie unbedingt vermeiden. Das gilt auch für mögliche Streitereien um den Posten als Main Tank.

AUCTIONEER

Schnell mal ein bisschen Gold nebenbei verdienen. Mit dem Addon Auctioneer können Sie ordentlich Profit machen.

Version 3.4.3 auf DVD
Homepage
www.auctioneeraddon.com
Kommando /auctioneer
Nutzwert mittel

Auctioneer ist eine Datenbank, die das Auktionshaus nach Preisen für alle möglichen Gegenstände überprüft. Je öfter Sie das Addon beim Stöbern und beim Shoppen mitlaufen lassen, desto genauer sind die Ergebnisse. Vorteil Nummer eins: Wenn Sie Ihren Mauszeiger über ein beliebiges Item bewegen, sehen Sie im Tooltip, wie viel Gold Sie damit im Auktionshaus verdienen könnten. Vorteil Nummer zwei: Das Addon sucht Ihnen im Auktionshaus Gegenstände heraus, die unter den üblichen Preisen gehandelt werden. Wenn Sie risikofreudig sind, können Sie die Items also schnell billig kaufen und teuer wieder an den Mann bringen. Keine garantierte Quelle für Bargeld, oftmals aber ein nettes Nebeneinkommen.

DISCORD ACTION BARS

Ihr eigenes Interface im Eigenbau. Mit Discord Action Bars gestalten Sie World of WarCraft so, wie es Ihnen am Besten passt.

Version 3.15 auf DVD	
Homepage www.discordmods.com	
Kommando	/dab
Nutzwert	mittel

Mit **Discord Action Bars** können Sie ebenso wie mit **Nurfed Action Bars** Ihr Interface verändern. Über ein extrem einfach zu bedienendes Menü sind Aktionsbalken sowie Balken für Ihr Tier, Ihren Imp oder andere kontrollierbare Wesen frei verschiebbar. Zusätzlich lassen sich die Balken in ihrer Größe und auch in der Anzahl der jeweils enthaltenen Schaltflächen verändern.

Optionen für das Abdunkeln der Schaltflächen (etwa wenn der Gegner/Freund außerhalb Ihrer Reichweite ist) oder der Anzeige der Cooldowns von Sprüchen und Schmuckgegenständen sind ebenso vorhanden wie viele Möglichkeiten, die Balken und Schaltflächen farblich genau nach Ihren Wünschen zu gestalten.

DISCORD ART

Ihr Interface im Eigenbau, Teil 2. So stellen Sie nicht nur Aktionsleisten um, sondern **verzieren diese auch noch hübsch.**

Version 1.5 auf DVD	
Homepage www.discordmods.com	
Kommando	/dart
Nutzwert	mittel

Discord Art bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr frisch umgestaltetes Interface noch zu verschönern. Auf diversen Seiten wie beispielsweise www.wowtextures.com können Sie sich Grafiken und Texturen verschiedenster Größen, Formen und Farben herunterladen, die Sie in Ihr Interface integrieren können. Speichern Sie die Grafiken zuerst im »CustomTextures«-Unterordner von **Discord Art**. Öffnen Sie im Spiel das Menü von **Discord Art** und geben Sie einfach die Maße der Grafik (Höhe und Breite) ein, die Sie in die Datenbank der Modifikation laden wollen. Danach können Sie die Größen der Grafiken beliebig variieren und diese auf Aktionsbalken, Minikarte oder andere Bereiche Ihres Interfaces legen.

ALARM CLOCK WRANGLER

Es gibt Addons mit einem Dutzend nützlicher Funktionen. Dieses hat genau eine: Sie werden **nie wieder einen Termin verpassen.**

Version 1.05 auf DVD	
Homepage www.wrangleraddons.com	
Kommando	nicht nötig
Nutzwert	mittel

Den allwöchentlichen Einkauf nicht vergessen. Die Wäsche rechtzeitig aus der Maschine holen. Die Verabredung mit der Freundin nicht schon wieder sausen lassen. Oder abends schlichtweg ausnahmsweise einmal pünktlich ins Bett gehen, um am nächsten Morgen zeitig aus den Federn zu kommen – all das geht schnell unter in der Welt von Azeroth. Dieser virtuelle Wecker hilft Ihnen dabei, Wichtiges nicht zu vergessen. Bis zu drei Alarmzeiten können Sie einstellen. Zu denen klingelt's dann sogar nicht nur auffällig: Gut sichtbar in der Mitte des Bildschirms blinkt außerdem ein vorher definierter Erinnerungstext, der Sie vom Spielgeschehen losreißt und an eventuell wichtigere Angelegenheiten erinnert.

PvP IN WORLD OF WARCRAFT

Mit dem Patch auf Version 1.4 führte Blizzard das bis heute weitestgehend unveränderte Ehresystem ein. Wir erklären Ihnen, wie der Kampf Spieler gegen Spieler in World of WarCraft genau funktioniert.

Mit dem Ehresystem können Spieler durch ihre PvP-Leistungen im Rang aufsteigen und ihre Charaktere mit steigendem Rang mit mächtigeren Gegenständen ausrüsten. Sie erreichen einen höheren Rang, indem Sie gegnerische gleichwertige Spieler der anderen Fraktion oder NPCs töten. Der Beitrag, den der Spieler zum Sieg leistet, wird mit Ehrenpunkten belohnt. In Gruppen verhalten sich die Ehrepunkte genau wie Erfahrungspunkte – sie werden auf die Gruppe verteilt (je mehr Leute sich im Team befinden, desto weniger Ehre gibt es für den einzelnen Spieler).

Einmal pro Woche (in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch während der Wartung) werden die gesammelten Ehrenpunkte zusammengerechnet und für die Rangberechnung ermittelt. Wie viel Ehre Sie benötigen, um den nächsten Rang zu erlangen, hängt davon ab, wie viel PvP in der jeweiligen Woche stattfand.

Wie bekomme ich Ehrenpunkte?

Ehrenpunkte bekommen Sie, indem Sie entweder gegnerische Spieler besiegen, auf den derzeit drei Schlachtfeldern kämpfen, oder aber strategisch wichtige NPCs vernichten.

Damit Sie für den Tod eines gegnerischen Spielers Ehrenpunkte bekommen, muss dieser ein paar Kriterien erfüllen: Er muss auf einem Level sein, der farblich grün, gelb, orange oder rot gekennzeichnet ist (grau gekennzeichnete Spieler geben keine Ehre) und er darf nicht den Debuff »Ehreloses Ziel« besitzen. Diesen bekommen Spieler, wenn sie vom Greifen steigen, sich teleportieren oder eine Instanz betreten; er hält 30 Sekunden an.

Spieler, die innerhalb von 24 Stunden öfters als vier Mal getötet werden, geben keine Ehre mehr ab. Der erste Tod gibt 100 Prozent Ehre, der zweite 75 Prozent, der dritte 50 Prozent und der vierte nur noch 25 Prozent. Ab dem fünften Tod wird keine Ehre mehr berechnet.

Blizzard stellt außerdem so genannte Battlegrounds bereit, in denen Allianz und Horde in verschiedenen Spielmodi gegeneinander antreten. Die Warsong-Schlucht bietet beispielsweise Capture the Flag. Im Arathi-Becken müssen Sie Produktionsstätten einnehmen, um Ressourcen zu erhalten. Im Alteractal sollen Sie verschiedene Stellungen zerstören, wichtige Punkte wie Friedhöfe erobern und letztendlich den Kommandanten der gegnerischen Fraktion stürzen. Es lohnt sich, Blizzards Eventkalender auf der offiziellen Homepage im Auge zu behalten, denn es gibt so genannte »Ehrewochen«. In so einer Ehrenwoche bekommen Sie für Schlachten in einem bestimmten Battleground einen Ehre-Bonus von 100 Prozent.

Was ist ein ruchloser Mord?

Ein ruchloser Mord wird Ihnen immer dann angelastet, wenn Sie einen NPC töten, der als Zivilist gekennzeichnet ist. Zu solchen Zivilisten zählen zum Beispiel Verkäufer und die meisten der Questgeber. NPCs werden auch dann als Zivilisten gekennzeichnet, wenn ihr Level weit unter Ihrem liegt. Auch das Töten dieser Charaktere gilt als ruchloser Mord.

Welche Auswirkungen haben ruchlose Morde auf meinen Rang?

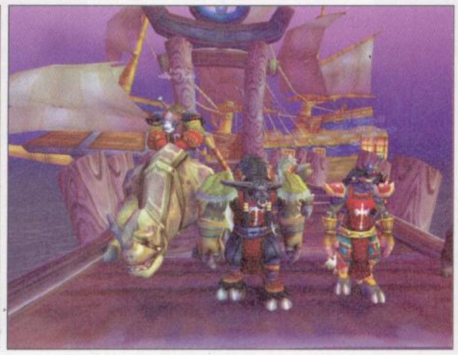
Für jeden ruchlosen Mord, den Sie begehen oder an dem Sie innerhalb einer Gruppe beteiligt sind, werden Ihnen Strafpunkte angerechnet. Diese Punkte werden allerdings nicht wie die Ehre am Ende einer Woche mit in die Berechnung Ihres Ranges einbezogen, sondern direkt ausgewertet. Ruchlose Morde können so dazu führen, dass Sie sogar innerhalb der Ehre-Woche nach der Rechnung von **World of WarCraft** einen Rang verlieren.

Was habe ich von meinem PvP-Rang?

Für jeden gewonnenen PvP-Rang bekommen Sie eine Belohnung, beziehungsweise die Möglichkeit, Ihren Charakter besser auszustatten. Informationen darüber, mit welchem Rang Sie Zugang zu welchen Belohnungen bekommen, können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Haben Sie einen Gegenstand einmal gekauft, können Sie diesen auch noch verwenden, wenn Sie im Rang fallen.

Ränge und Belohnungen

Rang	Allianz	Horde	Belohnung
14	Grossmarschall	Oberster Kriegsfürst	Waffen und Schilde von epischer Qualität
13	Feldmarschall	Kriegsfürst	epische Brust Helme und Schulterung
12	Marschall	Kriegsherr	epische Füße, Handschuhe und Beine
11	Rittmeister	Sturmreiter	episches PvP-Reittier
10	Feldkommandant	Feldherr	überragende Helme und Schulterpanzerung
9	Ritter der Allianz	Klinge der Horde	Schlachtstandarte
8	Kürassier	Zornbringer	überragende Rüstung für Brust und Beine
7	Hauptmann	Blutgardist	Stiefel und Handschuhe von überragender Qualität
6	Leutnant	Steingardist	Zugang zur Offiziersbaracke, Offizierswams
5	Fähnrich	Rottenmeister	Armschienen von überragender Qualität
4	Feldwebel	Schlachtrufer	Halsschmuck von überragender Qualität
3	Landsknecht	Waffenträger	überragende Umhänge, 10% Rabatt bei allen NPCs
2	Fussknecht	Grunzer	Abzeichen der eigenen Fraktion
1	Gefreiter	Späher	Wams



PvP-BELOHNUNGEN

Das Beste vom Besten: Wir sagen Ihnen, für welche Belohnungen Sie sich im PvP wirklich anstrengen sollten.

HORDE PvP BELOHNUNG – WAFFEN DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN

SCHILDWALL DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
2929 Rüstung; 55 Blocken
+23 Ausdauer; +10 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Bei einem Treffer im Kampf besteht eine Chance von 5%, dem Angreifer 35 bis 65 Punkt(e) Naturschaden zuzufügen.

DER STRASSENFEGER DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
107 – 162 Schaden; Tempo: 2.90; (46.4 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

ARMBRUST DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
107 – 162 Schaden; Tempo: 2.90; (46.4 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

DOPPELBOGEN DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
66 – 100 Schaden; Tempo: 1.80; (46.1 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

KRIEGSSTAB DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
131 – 225 Schaden; Tempo: 3.00; (59.3 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +23 Intelligenz; +17 Willenskraft
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 71.

SCHWEINESTECHER DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

GROSSSCHWERT DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

PULVERISIERER DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

STREITAXT DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

LINKE KLAUE DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

RECHTE KLAUE DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

SCHNEIDE DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
95 – 143 Schaden; Tempo: 2.00; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

SCHWERT DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

KNÜTTEL DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

SPALTBEIL DES OBERSTEN KRIEGSFÜRSTEN
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

ALLIANZ PvP BELOHNUNG – WAFFEN DES GROSSMARSCHALLS

AEGIS DES GROSSMARSCHALLS
2929 Rüstung; 55 Blocken
+23 Ausdauer; +10 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Bei einem Treffer im Kampf besteht eine Chance von 5%, dem Angreifer 35 bis 65 Punkt(e) Naturschaden zuzufügen.

STAB DES GROSSMARSCHALLS
131 – 225 Schaden; Tempo: 3.00; (59.3 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +23 Intelligenz; +17 Willenskraft
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 71.

HANDKANONE DES GROSSMARSCHALLS
107 – 162 Schaden; Tempo: 2.90; (46.4 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

REPETIERARMBRUST DES GROSSMARSCHALLS
107 – 162 Schaden; Tempo: 2.90; (46.4 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

BULLSEYE DES GROSSMARSCHALLS
66 – 100 Schaden; Tempo: 1.80; (46.1 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: +36 Distanzangriffskraft.

GLEVE DES GROSSMARSCHALLS
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

ZERREISSER DES GROSSMARSCHALLS
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

SCHLACHTHAMMER DES GROSSMARSCHALLS
235 – 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

CLAYMORE DES GROSSMARSCHALLS
235 - 353 Schaden; Tempo: 3.80; (77.4 Schaden pro Sekunde)
+41 Ausdauer; +26 Stärke
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

LINKE HANDKLINGE DES GROSSMARSCHALLS
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

RECHTE HANDKLINGE DES GROSSMARSCHALLS
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

LANGDOLCH DES GROSSMARSCHALLS
95 – 143 Schaden; Tempo: 2.00; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

HANDAXT DES GROSSMARSCHALLS
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

PRÜGLER DES GROSSMARSCHALLS
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

LANGSCHWERT DES GROSSMARSCHALLS
138 – 207 Schaden; Tempo: 2.90; (59.5 Schaden pro Sekunde)
+7 Ausdauer
Rang: Oberster Kriegsfürst/ Großmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. +28 Angriffskraft.

HEXENMEISTER ROBEN DES FELDMARSCHALLS

Schreckenszwirnstiefel des Marschalls
135 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+22 Ausdauer; +13 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 26.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Reduziert die Zauberzeit für Feuerbrand um 0,2 Sek.
Set (6 Teile): Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.

Schreckenszwirnrobe des Feldmarschalls
153 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+30 Ausdauer; +24 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 32.

Schreckenszwirngamaschen des Marschalls
135 Rüstung; Haltbarkeit 75/75
+28 Ausdauer; +19 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 37.

Schreckenszwirnschultern des Feldmarschalls
115 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+24 Ausdauer; +17 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 25.

Schreckenszwirnhandschuhe des Marschalls
68 Rüstung; Haltbarkeit 35/35
+20 Ausdauer; +6 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht den von Eurem Zauber 'Todesmantel' zugefügten Schaden und zurückerlangte Gesundheit um 8%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 30.

Koronale des Feldmarschalls
132 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+30 Ausdauer; +24 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 32.

JÄGER LOHN DES FELDMARSCHALLS

Kettenstiefel des Marschalls
361 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+20 Ausdauer; +26 Beweglichkeit; +9 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Reduziert die Abklingzeit Ihres Erschütternden Schusses um 1 pro Sekunde.
Set (6 Teile): +20 Beweglichkeit

Kettenbrustplatte des Feldmarschalls
520 Rüstung; Haltbarkeit 140/140
+28 Ausdauer; +34 Beweglichkeit; +12 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Kettenbeinschützer des Marschalls
446 Rüstung; Haltbarkeit 105/105
+27 Ausdauer; +34 Beweglichkeit; +12 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Kettenschiftung des Feldmarschalls
403 Rüstung
+21 Ausdauer; +26 Beweglichkeit; +10 Intelligenz
Haltbarkeit 85/85
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Kettenhandschutz des Marschalls
323 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+20 Ausdauer; +21 Beweglichkeit; +4 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht den von Eurem Mehrfachschuss zugefügten Schaden um 4%.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Kettenhelm des Feldmarschalls
432 Rüstung
+28 Ausdauer; +34 Beweglichkeit; +12 Intelligenz
Haltbarkeit 85/85
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

KRIEGER SCHLACHTRÜSTUNG DES FELDMARSCHALLS

Plattenstiefel des Marschalls
592 Rüstung; Haltbarkeit 75/75
+24 Ausdauer; +18 Stärke; +12 Beweglichkeit
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Verringert die Abklingzeit Eurer Fähigkeit Abfangen um 5 Sek.
Set (6 Teile): +40 Angriffskraft

Plattenrüstung des Feldmarschalls
875 Rüstung; Haltbarkeit 165/165
+33 Ausdauer; +14 Beweglichkeit; +16 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Plattenbeinschützer des Marschalls
743 Rüstung; Haltbarkeit 120/120
+28 Ausdauer; +20 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 2%.
Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Plattenschulterschutz des Feldmarschalls
626 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+23 Ausdauer; +16 Beweglichkeit; +18 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Plattenstulpen des Marschalls
532 Rüstung; Haltbarkeit 55/55
+23 Ausdauer; +20 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Wutkosten für Eure Fähigkeit Kniesehne um 3 verringert.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

Plattenhelm des Feldmarschalls
719 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+34 Ausdauer; +28 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

MAGIER ORNAT DES FELDMARSCHALLS

Seidene Fusslappen des Marschalls
115 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+23 Ausdauer; +14 Intelligenz; +6 Willenskraft
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 21.
Erhöht Eure Chance mit Zaubern zu treffen um 1%.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Verringert die Abklingzeit Eures Zaubers Blinzeln um 1.5 Sekunden.
Set (6 Teile): Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23

Seidene Tracht des Feldmarschalls
183 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+28 Ausdauer; +17 Intelligenz; +6 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 33.

Seidene Gamaschen des Marschalls
155 Rüstung; Haltbarkeit 75/75
+26 Ausdauer; +20 Intelligenz; +10 Willenskraft
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 30.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

Seidene Schiftung des Feldmarschalls
135 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+21 Ausdauer; +15 Intelligenz; +5 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 25.
Reduziert die Magiewiderstände der Ziele Eurer Zauber um 10.

Seidene Handschuhe des Marschalls
108 Rüstung; Haltbarkeit 35/35
+22 Ausdauer; +12 Intelligenz; +5 Willenskraft
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht den absorbierten Schaden des Manaschilds um 285.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.

Kronenreif des Feldmarschalls
162 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+28 Ausdauer; +17 Intelligenz; +6 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 33.

SCHURKE GEWÄNDER DES FELDMARSCHALLS

Lederne Fussschützer des Marschalls
186 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+25 Ausdauer; +22 Beweglichkeit
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht die Dauer Eurer Fähigkeit 'Sprinten' um 3 Sek.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Verringert die Abklingzeit Eures Zaubers 'Solarplexus' um 1 Sekunden.
Set (6 Teile): +40 Angriffskraft

Lederner Brustharnisch des Feldmarschalls
260 Rüstung; Haltbarkeit 120/120
+31 Ausdauer; +26 Beweglichkeit
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Lederne Gamaschen des Marschalls
236 Rüstung; Haltbarkeit 90/90
+27 Ausdauer; +27 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.
Verbessert Eure Trefferchance um 2%.

Lederne Schulterklappen des Feldmarschalls
215 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+27 Ausdauer; +21 Beweglichkeit
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Lederner Handschutz des Marschalls
193 Rüstung; Haltbarkeit 40/40
+23 Ausdauer; +20 Beweglichkeit
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

Lederne Maske des Feldmarschalls
229 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+31 Ausdauer; +27 Beweglichkeit
Rang: Kriegsfürst / Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einem Angriff auszuweichen, um 1%.
Verbessert Eure Trefferchance um 1%.

PALADIN AEGIS DES FELDMARSCHALLS

LAMELLENSTIEFEL DES MARSCHALLS
552 Rüstung; Haltbarkeit 75/75
+16 Ausdauer; +15 Stärke; +15 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 18. Stellt alle 5 Sek. 6 Punkt(e) Mana wieder her.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Verringert die Abklingzeit Eures 'Hammers der Gerechtigkeit' um 10 Sek.
Set (6 Teile): Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.

LAMELLENBRUSTHARNISCH DES FELDMARSCHALLS
835 Rüstung; Haltbarkeit 165/165
+21 Ausdauer; +20 Intelligenz; +21 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 25. Stellt alle 5 Sek. 5 Punkt(e) Mana wieder her.

LAMELLENBEINPLATTEN DES MARSCHALLS
703 Rüstung; Haltbarkeit 120/120
+20 Ausdauer; +17 Intelligenz; +20 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.

LAMELLENSCHULTERSTÜCKE DES FELDMARSCHALLS
626 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+16 Ausdauer; +16 Stärke; +15 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 19. Stellt alle 5 Sek. 6 Punkt(e) Mana wieder her.

LAMELLENHANDSCHUHE DES MARSCHALLS
502 Rüstung; Haltbarkeit 55/55
+17 Ausdauer; +16 Intelligenz; +18 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht den Heiligschadensbonus Eures Richturteils des Kreuzfahrers um 20.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

LAMELLENGESICHTSSCHUTZ DES FELDMARSCHALLS
679 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+21 Ausdauer; +20 Intelligenz; +21 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 25. Stellt alle 5 Sek. 5 Punkt(e) Mana wieder her.

PRIESTER GEWANDUNG DES FELDMARSCHALLS

SATINSANDALEN DES MARSCHALLS
125 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+21 Ausdauer; +18 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Erhöht die Dauer für Psychischer Schrei um 1 Sek.
Set (6 Teile): Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.

SATINTRACHT DES FELDMARSCHALLS
183 Rüstung; Haltbarkeit 100/100
+30 Ausdauer; +28 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 33. Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

SATINHOSE DES MARSCHALLS
165 Rüstung; Haltbarkeit 75/75
+30 Ausdauer; +21 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 32. Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

SATINMANTEL DES FELDMARSCHALLS
145 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+22 Ausdauer; +20 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 25.

SATINHANDSCHUHE DES MARSCHALLS
118 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+21 Ausdauer; +13 Intelligenz
Rang: Kriegsherr / Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Verleiht Euch eine Chance von 50%, durch Schaden verursachte Unterbrechungen beim Wirken von Gedankenschlag zu vermeiden. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 23.

KOPFPUTZ DES FELDMARSCHALLS
162 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+30 Ausdauer; +28 Intelligenz
Rang: Kriegsfürst / Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 33. Stellt alle 5 Sek. 4 Punkt(e) Mana wieder her.

SCHAMANE ERDERSCHÜTTERER DES KRIEGSFÜRSTEN

PANZERSTIEFEL DES KRIEGSHERREN
311 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+18 Ausdauer; +17 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 5 Punkt(e) Mana wieder her.
Erhöht das Tempo Eurer Geisterwolfgestalt um 15%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 20.
Set (2 Teile): +20 Ausdauer.
Set (3 Teile): Erhöht Eure Chance auf einen kritischen Schlag mit allen Schockzaubern um 2%.
Set (6 Teile): +40 Angriffskraft.

PANZERRÜSTUNG DES KRIEGSFÜRSTEN
470 Rüstung; Haltbarkeit 140/140
+35 Ausdauer; +20 Intelligenz; +9 Stärke
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 9.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

PANZERGAMASCHEN DES KRIEGSHERREN
396 Rüstung; Haltbarkeit 105/105
+23 Ausdauer; +23 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 27.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

PANZERSCHIFTUNG DES KRIEGSFÜRSTEN
353 Rüstung; Haltbarkeit 85/85
+18 Ausdauer; +18 Intelligenz; +17 Stärke; +9 Beweglichkeit
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 16.

PANZERSTULPEN DES KRIEGSHERREN
353 Rüstung; Haltbarkeit 50/50
+18 Ausdauer; +17 Intelligenz; +17 Stärke
Rang: Kriegsherr / Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

PANZERHELM DES KRIEGSFÜRSTEN
382 Rüstung; Haltbarkeit 85/85
+35 Ausdauer; +19 Intelligenz; +11 Stärke
Rang: Kriegsfürst / Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%. Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 9.
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.

DRUIDE ZIERAT DES FELDMARSCHALLS

DRACHENLEDERSTIEFEL DES MARSCHALLS
176 Rüstung; Haltbarkeit 60/60
+14 Ausdauer; +14 Beweglichkeit; +14 Stärke; +13 Willenskraft; +14 Intelligenz
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 16.
Set (2 Teile): +15 Ausdauer.
Set (3 Teile): Erhöht Bewegungstempo um 15%, während man die Bären-, Katzen- oder Reisegestalt angenommen hat. Ist nur draußen aktiv.
Set (6 Teile): +40 Angriffskraft.

DRACHENLEDERBRUSTPLATTE DES FELDMARSCHALLS
220 Rüstung; Haltbarkeit 120/120
+19 Ausdauer; +10 Beweglichkeit; +19 Stärke; +18 Intelligenz; +6 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 21. Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1%.

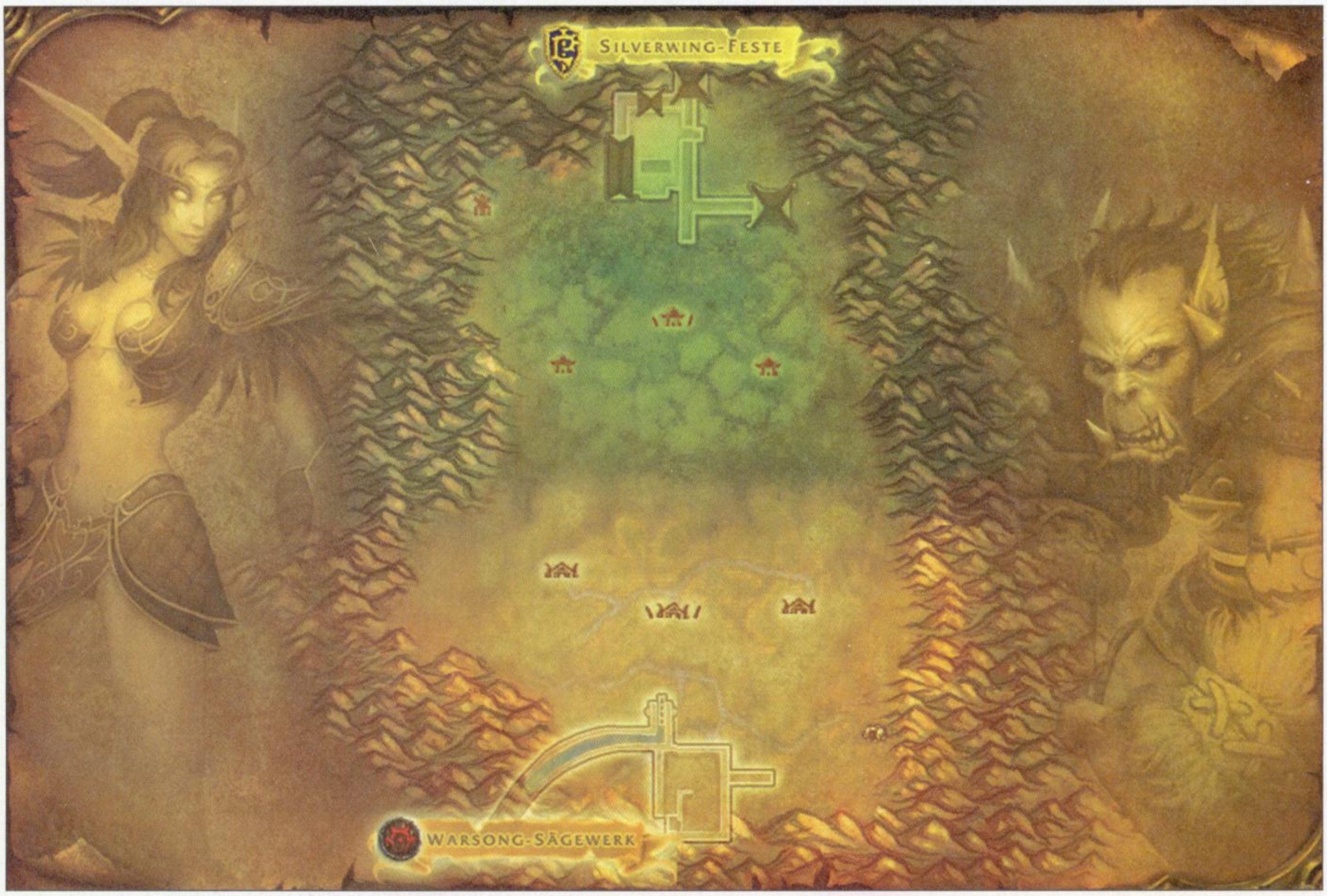
DRACHENLEDERBEINSCHÜTZER DES MARSCHALLS
216 Rüstung; Haltbarkeit 90/90
+18 Ausdauer; +18 Beweglichkeit; +19 Stärke; +17 Willenskraft; +18 Intelligenz
Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 14.

DRACHENLEDERSCHIFTUNG DES FELDMARSCHALLS
165 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+14 Ausdauer; +14 Beweglichkeit; +14 Stärke; +14 Intelligenz; +13 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 18.

DRACHENLEDERSTULPEN DES MARSCHALLS
173 Rüstung; Haltbarkeit 40/40
+17 Ausdauer; +17 Beweglichkeit; +18 Stärke
Rang: Kriegsherr/Marschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Verstohlenheitsentdeckung ein wenig.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 12.

DRACHENLEDERHELM DES FELDMARSCHALLS
209 Rüstung; Haltbarkeit 70/70
+19 Ausdauer; +18 Beweglichkeit; +19 Stärke; +18 Intelligenz; +17 Willenskraft
Rang: Kriegsfürst/Feldmarschall
Benötigt: Stufe 60
Anlegen: Erhöht Eure Chance, einen kritischen Treffer durch Zauber zu erzielen, um 1%.
Erhöht durch Zauber und magische Effekte zugefügten Schaden und Heilung um bis zu 21.

WARSONG-SCHLUCHT (AB LEVEL 10)



Allgemeiner Ablauf

CAPTURE THE FLAG Die Warsong-Instanz ist eine kleine Karte, deren Spielmodus stark an die Capture-the-Flag-Karten aus diversen Ego-Shootern erinnert. In die Warteschleife können Sie bereits ab Level 10 eintreten, wobei Sie beachten müssen, dass die Instanz erst dann startet, wenn eine Minimalbesetzung von beiden Fraktionen vorhanden ist. Das führt in hohen Levelbereichen mitunter zu sehr langen Wartezeiten. In niedrigen Levels startet das Schlachtfeld dagegen meist sehr schnell. Grundsätzlich gilt: Je ausgeglichener das Verhältnis zwischen Allianz und Horde auf Ihrem Server ist, desto eher kommen Sie zum Zug.

ZWEI BASEN Die Karte besteht aus zwei Basen mit jeweils mehreren Eingängen, die durch einen kleinen Wald voneinander getrennt sind. Auf dem Weg dazwischen liegen einige Extras, mit denen Sie zum Beispiel kurze Zeit schneller rennen, besser kämpfen oder sich heilen können. Diese Hilfsmittel sind somit durchaus ein sehr gutes taktisches Mittel, das wir in unseren Strategien jedoch vernachlässigen. Schließlich können Sie nicht damit rechnen, dass die nützlichen Boni auch tatsächlich gerade dann vorhanden sind, wenn Sie sie brauchen.

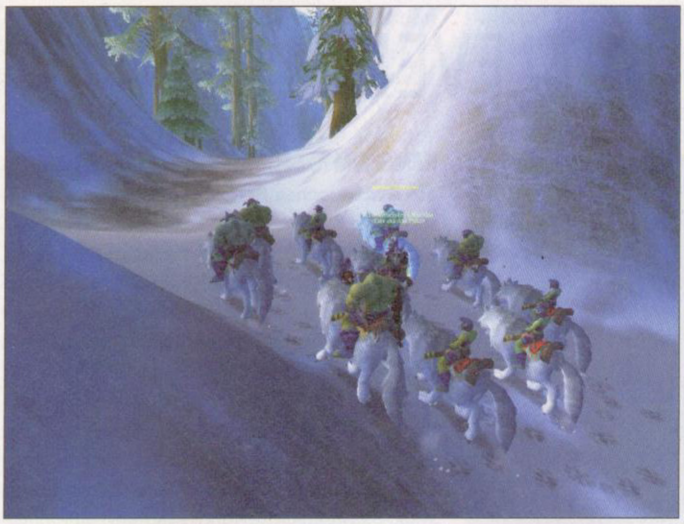
WICHTIGE VORAUSSETZUNGEN Das Ziel in der Warsong-Schlucht ist, die Fahne des gegnerischen Teams drei Mal zu stehlen und in die eigene Basis zu bringen. Wer das zuerst geschafft hat, gewinnt die Instanz und bekommt einen Bonus auf die Ehre und den Ruf. Dabei ist zu beachten, dass Sie die gegnerische Flagge nur dann abgeben können, wenn auch die eigene noch in Sicherheit in Ihrer Basis ist. Meist gewinnt das Team, das bei allem Sturm und Drang auch auf die eigene Verteidigung achtet. Sollte die Heimat-Fahne mal weg sein, muss Ihr Team sofort versuchen, sie zurückzubekommen. Gleichzeitig muss der eigene Fahnenträger möglichst gut bewacht oder versteckt werden, damit ihn der Gegner nicht findet.

Strategien

Es gibt unzählige spezialisierte Strategien für die Warsong-Schlucht, die wir an dieser Stelle unmöglich alle aufzählen können. Stattdessen lernen Sie hier die elementaren Grundtaktiken für dieses Schlachtfeld kennen. Normalerweise teilt sich ein Team in zwei Gruppen auf:

EINE DEFENSIVE GRUPPE bewacht die eigene Flagge. Sehr gut sind hier drei bis vier Spieler direkt an der Flagge sowie je einer in den Gängen. So können Sie erstens die flüchtenden Fahnenträger abfangen und zweitens schnell als Verstärkung zur Verfügung stehen, wenn es in der Basis rund geht.

EINE OFFENSIVE GRUPPE versucht, die gegnerische Flagge zu stehlen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder eine große Offensive, die geschlossen die Fahne holt und die Verteidiger überrennt. Oder die schwierigere, aber meist erfolgreichere Variante, in der Sie mit ein oder zwei Mitspielern die Gegner ablenken (zum Beispiel aus einem Gang rauslocken und mit Verlangsamungszaubern oder Fallen binden), während andere Spieler mit hoher Laufgeschwindigkeit gleichzeitig die Fahne wegschnappen und einen anderen Gang nehmen. Dieser Vorsprung ist oft nicht mehr einzuholen. Besonders begehrt für die Warsong-Schlucht sind die Hurtigkeitstränke, die für einige Sekunden die Laufgeschwindigkeit erhöhen.



Stärken der einzelnen Klassen

Krieger

Sehr gut in der Verteidigung der Basis, aber auch nicht zu unterschätzen beim Flaggenklauen – dank hoher Hitpoints und in Verbindung mit einem Hurtigkeitstrank.

Priester

Dank der Fähigkeit, Schaden zu absorbieren, sind sie oft dazu im Stande, sich einen lebenswichtigen Vorsprung zu verschaffen. Ansonsten sind sie auch sehr gut in der Defensive.

Druiden

Sind dank Katzenform sehr schnell in der Offensive, und können außerdem gegnerische Blockaden oder Verlangsamungszauber ganz einfach durchbrechen, indem sie schlichtweg die Form wechseln. In der Defensive können sie die gegnerischen Fahnenträger beim Wegrennen mit Wucherwurzeln aufhalten. Außerdem sind Druiden perfekt geeignet, um die gegnerische Flagge zu stibitzen. In Reiseform sind Sie schnell, als Bär stecken sie viel ein.

Schamanen

Wie der Druide sind Schamanen eine Allround-Klasse, die als Geisterwolf schnell ist und auch in der Defensive viel Schaden austeilen kann. Kann außerdem wunderbar mit Totems Gegner auf der Flucht verlangsamen.

Jäger

Eine Frostfalle des Jägers neben der Fahne, um eventuelle Diebe einzufrieren – das kann Wunder wirken, wenn die Verteidiger noch auf dem Rückweg zur eigenen Basis sind. Beim Fahnenstehlen kann sich ein kluger Jäger leicht aus dem Staub machen, indem er vor seinem Sturmlauf eine Verlangsamungsfalle klug in seinem Fluchtweg platziert hat.

Paladine

Sind in der Warsong-Schlucht hauptsächlich Defensiv-Charaktere. Die Flagge ist nicht bei aktivierter Immunitätsaura tragbar, womit dem Paladin nur seine Heilfähigkeiten bleiben, um einer Offensive zum Erfolg zu verhelfen.

Magier

Sehr gute Verteidiger dank Polymorph und der Fähigkeit, Gegner einzufrieren. Teilen außerdem in der Offensive eine Menge Schaden aus. Sollte ein Magier mal die gegnerische Fahne haben, kann er sich mit Einfrieren-Zaubern meist auch gut absetzen.

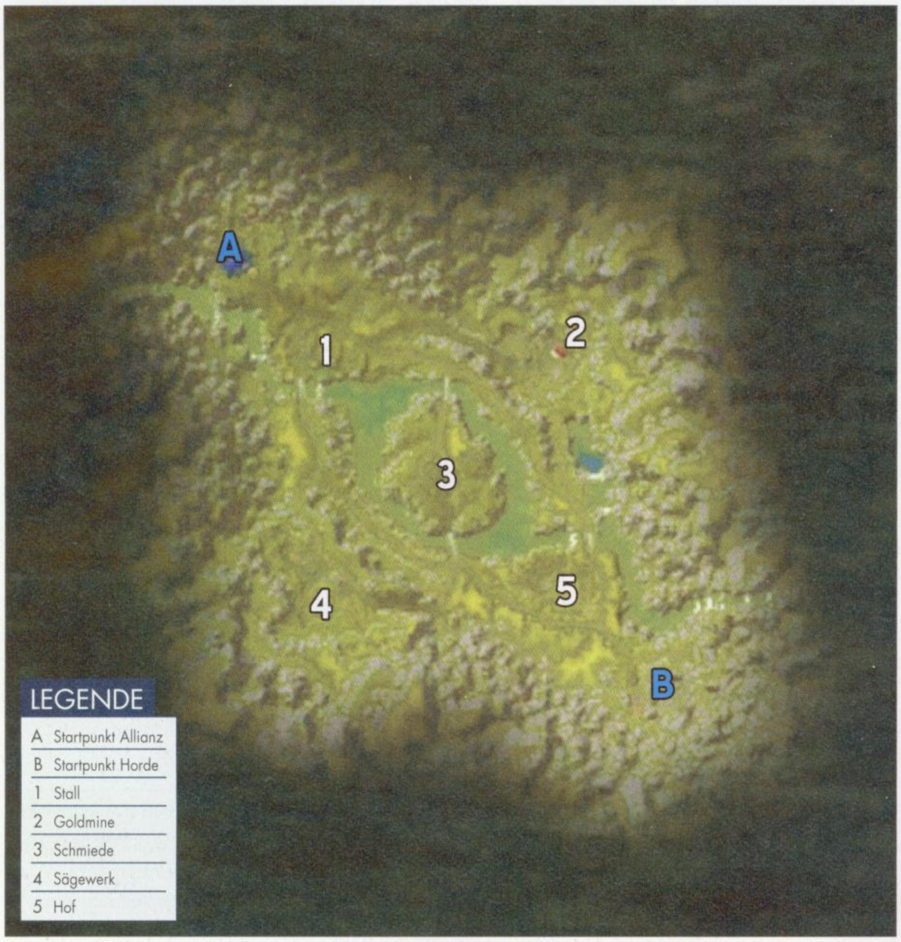
Hexenmeister

Sind eher die Stubenhocker in der Warsong-Schlucht. Sie sind nicht schnell, können aber häufig die fliehenden Flaggenträger noch mit »Schaden über Zeit«-Zaubern vernichten.

Schurken

Sie sind die perfekte Offensivklasse in der Warsong-Schlucht. Schurken können sich bis zur Flagge anschleichen und dann oft dank ihrer Sprint-Fähigkeit davoneilen, noch bevor der Gegner reagieren kann. Mehrere Schurken haben in der Regel außerdem sehr leichtes Spiel mit Gegnern, die ihre Flagge in der feindlichen Basis verstecken.

ARATHIBECKEN (AB LEVEL 21)



KAMPF UM RESSOURCEN Das Arathibecken ist ein dynamisches Schlachtfeld, das über fünf wertvolle Ressourcenvorkommen verfügt. Der Kampf Horde gegen Allianz wird von den Verlassenen Entweihten auf Hordenseite und vom Bund von Arathor auf Allianzseite kommandiert. Um Ihre Fraktion zum Sieg zu führen, müssen Sie fünf verschiedene Produktionsstätten einnehmen: Goldmine, Schmiede, Sägewerk, Stall und Hof. Jede sammelt Ressourcen, die dem Punktekonto der Fraktion gutgeschrieben wird, die das jeweilige Gebäude besetzt. Das Spiel ist gewonnen, sobald eine Fraktion 2.000 Punkte gesammelt hat.

VERTEIDIGEN Anders als in der Warsong-Schlucht oder im Alteractal ist Verteidigung hier nicht nur ein Spielelement – sie ist elementarer Bestandteil der Taktik. Einzelgänger gewinnen im Arathibecken keinen Blumentopf. Sie können verlorene Flaggenpunkte vielleicht zurückerobern, doch sicher zum Sieg kommen Sie nur, wenn Sie die Produktionsstätten auch halten können. Legen Sie sich also zu Beginn der Schlacht eine Verteidigungsstrategie zurecht – Sie werden sie brauchen.

GRUNDSÄTZLICHE INFOS

- 15 Spieler pro Fraktion
- fünf umkämpfte Flaggenpunkte
- ein uneinnehmbarer Startpunkt pro Fraktion
- Übernahmezeit einer Flagge: eine Minute
- Ziel: 2.000 Ressourcen sammeln

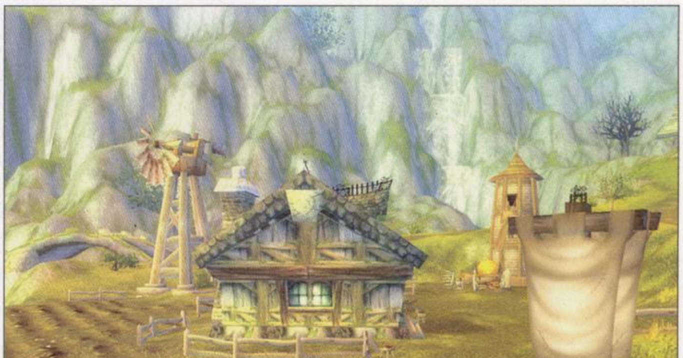
ALLGEMEINER ABLAUF

EINLASS Die Eingänge zum Arathibecken befinden sich für die Allianz in »Die Zuflucht« und für die Horde hinter dem Stützpunkt Hammerfall. Wie die Warsong-Schlucht ist das Arathibecken auch für Spieler unter Level 60 zugänglich. Ab Stufe 21 können Sie sich hier mit der gegnerischen Fraktion um Punkte balgen.

STRATEGIEN

DIE 3:2-TAKTIK Die sicherste Taktik für einen Sieg ist das Erobern von drei Produktionsstätten. Auf Hordenseite empfehlen sich hier der Hof, die Schmiede und das Sägewerk. Auf Seiten der Allianz hingegen der Stall, die Schmiede und das Sägewerk. Besonders wichtig ist hierbei, dass Sie nach der Eroberung der Fahnen jeweils einen Spieler zurücklassen, der sich um die Verteidigung kümmert.

Hof und Stall sind deshalb so wichtig, weil beide Gebäude auf direktem Weg zu den nächsten Flaggenpunkten liegen. Die Schmie-



de ist so wichtig, weil sich von dieser Position aus alle Flaggen zügig erreichen lassen. Das Sägewerk wiederum stellt einen nicht zu unterschätzenden taktischen Vorteil da, denn von dort aus haben Sie einen guten Überblick über das Arathibecken und damit über die Bewegungen der Feinde. Die Goldmine hingegen können Sie vernachlässigen. Sie bringt Ihnen keine besonderen taktischen Vorteile und ist obendrein aufgrund der recht langen Anlaufwege nur verhältnismäßig schwer zu halten. Sie ist ein netter Bonus, verschwenden Sie aber nicht zu viel Energie auf ihre Eroberung.

Die »3:2«-Taktik ist sehr zeitintensiv und setzt voraus, dass Ihre Verteidigung einen hervorragenden Job macht. Verlieren Sie für einen zu langen Zeitraum einen der Punkte, kann sich das Blatt sehr schnell wenden. Am effektivsten lassen sich die Produktionsstätten verteidigen, indem Sie jeweils fünf Spieler dort abstellen. Sofern die Klassenverteilung es zulässt, sollten Sie außerdem jeder dieser Gruppen mindestens einen Heiler zuweisen.

DIE 4:1-TAKTIK Diese Vorgehensweise baut konsequent auf der »3:2«-Taktik auf. Zusätzlich zu den bereits erwähnten Produktionsstätten sichern Sie sich hier allerdings auch noch die Goldmine, um einen schnelleren Sieg zu erzielen. Das setzt allerdings eine gut eingespielte Gruppe und entsprechende Koordination voraus, denn Sie müssen gleich vier Flaggenpunkte auf einmal halten. Das kann gerade bei erfahrenen Gegenspielern mitunter sehr anstrengend werden. Sollte der Feind Sie an einem der Punkte überrennen, sammeln Sie sich neu. Gehen Sie immer geschlossen vor; ansonsten besteht die Gefahr, dass die Hälfte Ihrer Gruppe nach kurzer Zeit über das ganze Schlachtfeld verstreut ist. Eine effektive Verteidigung der Produktionsstätten kann dann nicht mehr garantiert werden.

Geben Sie außerdem sofort bekannt, dass ein Flaggenpunkt attackiert wird. So können die anderen drei Gruppen eventuell gerade noch rechtzeitig Verstärkung entsenden und Ihnen unter die Arme greifen.

DIE 5:0-TAKTIK Diese Vorgehensweise ist nur für Teams geeignet, die gut eingespielt sind und regelmäßig zusammen kämpfen. Sie ähnelt dem klassischen »Rush« in Echtzeit-Strategiespielen, erfordert schnelle Reaktionen und koordiniertes Vorgehen. Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Produktionsstätten einzunehmen und den Gegner zu dessen Startpunkt zurückzudrängen und ihn nicht mehr von dort entkommen zu lassen. Sobald Ihre Gruppe alle Punkte erobert hat, ist der Großteil Ihrer Streitmacht also damit beschäftigt, den Feind im Zaum zu halten. Trotzdem sollten Sie jeweils einen Spieler an den Flaggenpunkten abstellen. Damit verhindern Sie, dass eventuelle »Durchbrecher« (Spieler der gegnerischen Fraktion, die sich aus den Fängen ihrer Angreifer befreit haben) Ihnen Punkte wegschnappen.

OFFENSIVE Im Arathibecken dürfen und müssen sogar Heilerklassen offensiv tätig werden und Schaden austeilen, so gut es eben geht. Allerdings müssen Sie je nach Situation abwägen, in welcher Funktion welcher Charakter der Gruppe am meisten nutzt. Besonders bei größeren Invasionen des Gegners sollten Heiler doch wieder auf ihre eigentliche Rolle zurückfallen und Kameraden am Leben halten.

Tipps zur Verteidigung

Aufgabenverteilung

Hexenmeister, Magier und Schurken sind die Stars im Arathibecken. Sie können sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig anlegen, beziehungsweise diese davon abhalten, eine der Schlüsselpositionen einzunehmen.

Verteidigende Jäger sollten Eisfallen neben die Flaggen setzen und sich einen Ort suchen, von dem aus sie die Fahne und eventuelle Angrifer im Blick haben. Sobald ein Gegner versucht, die Fahne zu übernehmen, wird er für einige Sekunden eingefroren. So bleibt dem Jäger Zeit, um Unterstützung zu rufen oder sich dem Angreifer selbst zu stellen.

Hexenmeister im Arathibecken sollten mit ihrem Sukkubus arbeiten. Nähert sich ein Angreifer der Fahne, kann dieser dann erst einmal von der Dämonin verführt werden und ist kurzzeitig aus dem Kampfgeschehen entfernt. Dadurch erhält die Verteidigung einen möglicherweise wertvollen Zeitpuffer, der den entscheidenden Vorteil bringen kann. Sollte die Verführung noch nicht ausreichen, können sich Hexenmeister den Feind noch mit einem Furchtzauber vom Leib halten.

Magier haben gleich zwei Möglichkeiten, einen Angreifer effektiv außer Gefecht zu setzen. Sie können die Feinde in Schafe verwandeln und, eine Extraportion Glück vorausgesetzt, beliebig lange in dieser Form festhalten. Oder aber sie nutzen ihr gesamtes Schadenspotenzial und schicken dem Angreifer alles entgegen, was sie zu bieten haben. Einzelne Spieler werden eine solche Attacke nur in den seltensten Fällen überleben.

Schurken sind, wie sollte es auch anders sein, die gemeinsten aller Verteidiger. Sie stellen sich gut versteckt in der Nähe der Fahne auf; wenn dann jemand versucht, diese einzunehmen, geben sie ihm einfach eine Kopfnuss aus dem Hinterhalt. Schurken sollten aber darauf achten, dass die Kopfnuss in den meisten Fällen früher endet als im Tooltipp beschrieben. Es bleibt allerdings mehr als genug Zeit, um Hilfe anzufordern oder dem Gegner erneut eine Kopfnuss zu verpassen.

Allgemeine Verteidigungstipps

Kämpfen Sie möglichst direkt an der Fahne und lassen Sie sich vom Gegner nicht weglocken. So verhindern Sie, dass ein Feind die Flagge im Kampfgetümmel eventuell ungesehen übernehmen kann. Magier können bei Massenschlachten auf engem Raum wunderbar mit Blizzard oder Arkaner Explosion arbeiten. Hexenmeister sprechen einen Feuerregen oder ein Höllenfeuer. Schamanen können ihr Magmatotem stellen. Falls das Mana dann nicht mehr reicht, hilft meist auch ein einfacher Schlag mit der Nahkampfwaffe.

David Bergmann

ALTERACTAL (AB LEVEL 51)

Allgemeiner Ablauf

Auf dem Alterac-Schlachtfeld dreht sich alles um eine gut organisierte Massenschlacht. Bis zu 40 Helden beider Fraktionen kämpfen hier um Verteidigungsposten und Friedhöfe oder stärken ihr Team aus dem Verborgenen, indem sie mit bestimmten Quests die Rüstung oder die Waffen ihrer NPC-Kameraden aufbohren.

Strategien

GLEICH ZU BEGINN einer neuen Instanz sollten Sie immer versuchen, den neutralen Friedhof in der Mitte zu erobern. Danach sind hauptsächlich zwei Dinge notwendig: Ein strenger Raid-Leiter mit gutem Überblick, der die Gruppen in den Kampf schickt – und Mitspieler, die auch wirklich zuhören. Einzel- bzw. Gruppenaktionen führen in Alterac zwar durch PvP-Kämpfe zu Ehre, wie überall anders auch. Jedoch werden Sie damit kaum eine Chance auf den Sieg haben. Sie sollten hier geschlossen oder an maximal zwei Fronten vorgehen, sich immer sammeln und gemeinsam die gegnerischen Stellungen stürmen. Welche das im Endeffekt sind, entscheidet im Normalfall der Raid-Leiter durch genaues Beobachten, wo sich die gegnerische Fraktion gerade aufhält. Es bringt nichts, einen Turm zu stürmen, an dem zusätzlich zu den NPC-Verteidigern noch die Gegenspieler warten. Man muss also immer die Augen aufhalten und Chancen nutzen.

STELLUNGEN erobert man immer, indem man die Flaggen dort benutzt und danach eine Zeit lang verteidigt. Es gibt Friedhöfe und Verteidigungstürme, die auf der Karte markiert sind.

FRIEDHÖFE ermöglichen das Wiederbeleben im Todesfall nah an der Front. Das kann entscheidende Zeit einsparen und ermöglicht eine wesentlich schnellere Verstärkung im Kampfgebiet. Friedhöfe sind also extrem wichtige Stellungen, die Sie auf jeden Fall als oberste Priorität behandeln sollten.

VERTEIDIGUNGSTÜRME sind Stellungen voll mit NPCs, die auf Distanz mit Bögen schießen und den Turm auch im Nahkampf verteidigen. Man kann sie also wunderbar als Sammelpunkt benutzen, wobei man die zusätzliche Hilfe gegen eventuelle Angreifer ausnutzen kann und so oft auch in der Unterzahl nicht unterlegen ist. Es gibt acht Wachtürme in Alteractal.

Wichtige strategische Quests

Die Unterstützungs-Quests in Alterac verbessern alle Ihren Ruf bei der jeweiligen Fraktion und sind somit sehr wichtig, da es für besseren Ruf am Eingang der Instanzen nach und nach immer wertvollere Belohnungen gibt. Sie sollten sie also nicht unterschätzen.

Quests für die Horde

DIE WOLFSQUEST Gehen Sie zu Punkt 3 auf der Karte und sprechen Sie mit dem Auftraggeber. Ihr Ziel wird sein, mit einem speziellen Geschirr einen Wolf zu fangen. Wenn Sie diese Quest etwa 20 Mal wiederholen, wird eine Truppe Wolfsreiter Sie und Ihre Kameraden unterstützen. Damit diese Wolfreiter stürmen, benötigen Sie danach die folgende Quest.

WIDDERFELLE SAMMELN Diesmal müssen Sie Widderbälge sammeln. Die Widder sind das Gegenstück zu den Wölfen der Horde und dementsprechend genau auf der anderen Seite der Karte bei der Allianz zu finden. Sammeln Sie rund 30 Bälge und geben Sie sie dann ab. Die computergesteuerten Wolfsreiter werden daraufhin aktiv und bewachen das Gebiet westlich hinter dem zentralen Friedhof.

Quests für die Allianz

Die beiden Quests für die Allianz entsprechen exakt den oben genannten Aufträgen der Hordenseite, vertauschen aber natürlich die Ziele, die es zu erfüllen gilt. Sie müssen also Widder statt Wölfe zähmen, dafür aber anschließend 30 Wolfsfelle im Hordengebiet einsammeln.

Quests für beide Fraktionen

GEGNERISCHE ÜBERRESTE Wenn Sie im Verlauf einer Schlacht einen Gegner töten, sammeln Sie möglichst schnell alle Überreste ein. Sie können ziemlich viel davon im Stützpunkt Ihrer Fraktion, beziehungsweise auf dem Weg dahin gegen Ruf eintauschen. Mit einigen Gegenständen wie zum Beispiel Rüstungsfetzen können Sie auch aktiv die Verteidigungsstärke der eigenen NPC-Truppen beeinflussen, was den Schlachtverlauf durchaus kippen kann.

DIE MINE Die Minen-Quest ist eine der taktisch wichtigsten Aufgaben überhaupt. Ihr Ziel ist, zuerst einmal die Mine zu erobern, indem Sie den Boss (ziemlich in der Mitte der Mine) finden und töten. Eine gut ausgerüstete und vor allem aufeinander eingespielte Fünfer-Gruppe sollte dafür absolut ausreichend sein. Ist der Boss erst einmal besiegt, wird Ihre Fraktion die Mine für eine Weile übernehmen, und Sie erhalten währenddessen die Möglichkeit, auch alleine ohne Helfer die Kisten dort einzusammeln. Jeweils zehn dieser Kisten können Sie im Stützpunkt für eine weitere Quest abgeben. Wiederholt Ihre Fraktion das oft genug, steigt die Offensivkraft der NPCs, die auf Ihrer Seite kämpfen, Stufe für Stufe deutlich an. Eine gute Strategie ist zudem, die gegnerische Mine (falls sie von der Horde oder der Allianz besetzt ist) anzugreifen und ihre Eroberung somit zu vereiteln. Auch dafür müssen Sie den Fraktionsboss in der Mitte der Mine besiegen.

TIPP Wenn Sie die Minen-Quest besonders schnell hinter sich bringen möchten, dann schicken Sie zwei oder drei gut ausgerüstete Schurken los. Diese können dann einfach zum Boss schleichen und ihm binnen einiger Sekunden durch den Einsatz Ihrer »Finishing Moves« den Garaus machen. Danach kann Ihre Fraktion mit dem Sammeln beginnen.

HEXENMEISTER

Hexenmeister verfügen sowohl über starke Kampf- als auch über sehr starke Schwächungszauber, die sich gegenseitig perfekt ergänzen und auch problemlos mit den Fähigkeiten anderer Klassen kombiniert werden können. Hexenmeister haben für jede Gelegenheit den passenden Fluch, das macht sie im PvP besonders gefährlich. Je nach Kampf unterstützen ihre Pets sie außerdem auf unterschiedliche Art und Weise.

TALENTE PvP

Gebrechen-Talente – 20 Punkte

- **Verbesserte Verderbnis** Rang 5/5
- **Verbesserter Aderlass** Rang 2/2
- **Verbesserter Blutsauger** Rang 3/5
- **Teufelskonzentration** Rang 5/5
- **Fluch verstärken** Rang 1/1
- **Grimmige Reichweite** Rang 2/2
- **Einbruch der Nacht** Rang 2/2

Zerstörung-Talente – 31 Punkte

- **Verbesserter Schattenblitz** Rang 5/5
- **Dunkle Macht** Rang 5/5
- **Verwüstung** Rang 5/5
- **Schattenbrand** Rang 1/1
- **Intensität** Rang 2/2
- **Zerstörerische Reichweite** Rang 2/2
- **Verbesserter Feuerbrand** Rang 5/5
- **Verderben** Rang 1/1
- **Glutsturm** Rang 4/5
- **Feuersbrunst** Rang 1/1

Hexenmeister gegen Krieger

Benutzen Sie für diesen Kampf Ihren Sukkubus. Sofern Sie die Möglichkeit haben, den Kampf zu eröffnen, tun Sie das in Nahkampfreichweite – dadurch hat der Krieger nicht die Möglichkeit, seinen Sturmangriff zu verwenden. Hat der Kampf angefangen, entfernen Sie sich sofort wieder und lassen Ihren Sukkubus den Krieger verführen. Schicken Sie ihm einen Schattenblitz und Schattenbrand auf den Hals. Sollte der Krieger jetzt Ihren Sukkubus angreifen, benutzen Sie Todesmantel und lassen ihn erneut verführen. Greift er stattdessen Sie an, kann Ihr Sukkubus ungestört seine Arbeit verrichten. Achtung: Nachdem Verführung drei Mal gewirkt wurde, ist der Krieger immun gegen den Effekt. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie ihm aber bereits mit DoTs den Rest geben können.

Hexenmeister gegen Schurke

Verwenden Sie für dieses Gefecht Ihren Sukkubus und lassen Sie den Schurken so oft wie möglich verführen. Benutzen Sie Furchteffekte und versuchen Sie alles, um auf Distanz zu bleiben. Schwächungszauber sind hier ebenso wichtig wie DoTs. Da sich der Schurke nur mit Bandagen selbst heilen kann, sind diese hier besonders effektiv. Sollte der Schurke Ihr Pet angreifen, schicken Sie ihm währenddessen alles entgegen, was Sie haben.

Hexenmeister gegen Jäger

Verwenden Sie für diesen Kampf Ihren Sukkubus und gehen Sie zu Beginn des Gefechts in den Nahkampf. Das hat zwei Gründe: Sie sollen den Streuschuss abfangen und in die Eisfalle tappen – so bleibt Ihr Sukkubus frei und kann den Jäger verführen. Das Pet des Jägers belegen Sie zunächst mit einem Furchteffekt. Sollte das Pet immun dagegen sein, haben Sie schlechte Karten. Je nach Art des Pets können Sie es aber unter Umständen schnell genug töten. Den Jäger selbst bearbeiten Sie mit Ihren stärksten Angriffszaubern und halten ihn in der Verführung fest. Sparen Sie sich die Fähigkeit Todesmantel für den Notfall auf.

Hexenmeister gegen Paladin

Das Schöne am Kampf gegen Paladine ist die Tatsache, dass diese in den seltensten Fällen stark austeilen. Dafür kann sich der Kampf extrem in die Länge ziehen. Kämpfen Sie entweder mit Ihrem Sukkubus und verwenden Sie die Kombination Verführen, Schattenblitz, Verführen. Oder nutzen Sie Ihren Teufelsjäger, lassen Sie den Paladin im entscheidenden Moment verstummen und wirken Sie entweder Schattenblitz und Schattenbrand, um ihn zu töten, oder verschaffen Sie sich mit Todesmantel die letzten Sekunden.

Hexenmeister gegen Schamane

Genau wie beim Paladin können Sie gegen Schamanen entweder Ihren Sukkubus oder Ihren Teufelsjäger einsetzen. Allerdings müssen Sie zusätzlich auf die Totems achten und diese so schnell wie möglich ausschalten. Besonders störend ist das Totem der Erdung, dieses fängt alle zehn Sekunden einen Zauber ab; viele Sprüche werden Sie also doppelt wirken müssen. Fluch der Sprachen kann Ihnen das Leben leichter machen.

Hexenmeister gegen Priester

Wirklich zu schaffen machen Ihnen nur Schattenpriester. Als Heiler ausgelegte Priester sind hingegen sehr leichte Beute. Gegen einen Schattenpriester hilft Ihnen eventuell der Schattenzauberschutz, der zumindest teilweise Schattenwort: Schmerz absorbiert. Arbeiten Sie ansonsten mit DoTs und Schattenblitzen – Feuerbrand, Verderbnis und Lebensentzug kann ein versierter Priester allerdings gegenzaubern. Machen Sie per Todesmantel eine Heilung für den Priester unmöglich.

Hexenmeister gegen Hexenmeister

Benutzen Sie für den Kampf gegen anderen Hexenmeister den Teufelsjäger. Sofern Ihr Gegenüber ein anderes Pet verwendet, bannen Sie es. Beim Teufelsjäger ist das ein sinnloses Unterfangen, denn dieser verfügt im Extremfall über 300 Resistenzpunkte. DoTs (Verderbnis, Feuerbrand, Lebensentzug) sollten Sie so schnell wie möglich gegenzaubern oder mit dem Schattenzauberschutz oder einem Zauberstein absorbieren. Furchteffekte können Sie den Insignien der Allianz oder Horde aufheben. Verwenden Sie Ihrerseits DoTs und direkte Angriffe. Gewinnen wird derjenige, der die Schadenseffekte schneller wieder loswird.

Hexenmeister gegen Magier

Auch hier kommt der Teufelsjäger zum Einsatz. Starten Sie mit dem Fluch der Sprachen. Täuschen Sie Zauber oft nur an, um den Magier dazu zu provozieren, seinen Gegenzauber zu verwenden. Schicken Sie ihm danach eine volle Breitseite entgegen. Sollte er Sie verwandeln, lässt sich auch das gegenzaubern. Bei diesem Gefecht heißt es durchhalten!

David Bergmann

JÄGER

Jäger können Gegnern viel Schaden zufügen. Da sie ausgezeichnete Lockvögel sind und zudem mit ihren Fernwaffen beachtlichen Schaden anrichten, können Jäger ihre Widersacher sehr schnell ausschalten. Die Tiere der Jäger erhöhen die ohnehin schon verheerende Schadenswirkung ihrer Meister und sind zudem das perfekte Ablenkungsmanöver für zaubernde Gegner, da sie das Wirken von Sprüchen erheblich stören.

TALENTE DER ALLROUNDER

Treffsicherheit-Talente – 34 Punkte

- **Verbesserter Erschütternder Schuss** Rang 5/5
- **Effizienz** Rang 5/5
- **Tödliche Schüsse** Rang 5/5
- **Gezielter Schuss** Rang 1/1
- **Falkenauge** Rang 3/3
- **Todbringende Schüsse** Rang 5/5
- **Streuschuss** Rang 1/1
- **Sperrfeuer** Rang 3/3
- **Distanzwaffen-Spezialisierung** Rang 5/5
- **Aura des Volltreffers** Rang 1/1

Überleben-Talente – 17 Punkte

- **Monstertöten** Rang 3/3
- **Humanoidentöten** Rang 3/3
- **Verbessertes Zurechtstutzen** Rang 5/5
- **Überlebenskünstler** Rang 5/5
- **Abschreckung** Rang 1/1

Jäger gegen Druide

Halten Sie Druiden in Tierform auf Abstand, damit sie erst gar keinen Schaden anrichten können. Wirken Sie einen Vipernbiss auf Ihren Gegner, um ihm damit Mana zu entziehen. Kommt Ihnen der Druide zu nah, verwenden Sie Zurechtstutzen oder Streuschuss, und entfernen sich wieder schnell von ihm, während Sie weiter Autoattacke, Schlangenbiss und Arkaner Schuss anwenden. Will sich der Druide heilen, hetzen Sie Ihr Tier auf ihn, um ihn zu stören. Ein Druide in seiner Zaubererform hat kaum eine Chance gegen Sie, wenn Sie sein Mana absaugen und ihn mit Ihrem Tier stören.

Jäger gegen Krieger

Wie bei der Bärengestalt des Druiden halten Sie den Krieger auf Entfernung, und Sie gewinnen. Denn Krieger sind im Nahkampf stärker und haben obendrein einen hohen Rüstungswert. Das bedeutet, dass Sie keine reelle Chance haben, Krieger im Kampf Mann gegen Mann zu schlagen. Wenn ein Krieger Sie während des Kampfes lähmt, ist das Gefecht so gut wie verloren. Setzen Sie im Fernkampf vor allem den Skorpidstich ein, da der 20 Sekunden lang Stärke und Beweglichkeit Ihres Ziels verringert, und Sie so Abstand gewinnen können.

Jäger gegen Magier

Setzen Sie im Kampf Ihr Tier zu Ihrem vollen Vorteil ein. Es verlangsamt die Zauberzeit des Magiers und entzieht außerdem seine Lebensenergie. Benutzen Sie von Beginn an den Vipernbiss, um dem Magier sein Mana zu entziehen. Benutzen Sie dann den Streuschuss, gefolgt von Totstellen, und stellen Sie eine Frostfalle unter dem Magier auf. Machen Sie sich aus dem Staub und schießen Sie auf ihn. Wenn er Sie ins Visier nimmt, setzen Sie Zurechtstutzen ein und warten auf die Frostnova, um zu verschwinden. Lassen Sie ihn dann mit dem Stich des Flügeldrachen zwölf Sekunden schlafen, um ihn zu besiegen.

Jäger gegen Paladin

Paladine haben keinen effektiven Distanzangriff, so dass Sie daraus einen Vorteil ziehen können und natürlich auch sollten. Ein Vipernbiss zu Beginn des Duells wird die Heilleistung des Paladins erheblich reduzieren, da er langsam aber sicher sein Mana verliert und haushalten muss. Lassen Sie ihn nicht zu nah heran und passen Sie auf die Betäubungsangriffe auf. Mittels Streuschuss und Zurechtstutzen sollten Sie den Paladin von sich fern halten können, um ihn mit einigen Schüssen zu erledigen.

Jäger gegen Priester

Wiederholte Vipernbisse erleichtern den Kampf erheblich, da der Priester sich irgendwann nicht mehr heilen kann. Er wird auf Distanz bleiben, da er kein guter Nahkämpfer ist. Das ist Ihre Chance, Ihr Tier auf ihn zu hetzen und ihm einige Effektive Schüsse zu verpassen. Gehen Sie lieber nicht in den Nahkampf, da der Priester sonst Psychischer Schrei anwendet und Ihnen mittels Manabrand und Gedankenschlag die Lebenspunkte nimmt.

Jäger gegen Schamane

Die Totems der Schamane können neben Heileffekten auch eine Schadenswirkung haben. Ein Schamane kann sich heilen und hat einen hohen Rüstungswert. Benutzen Sie Vipernbiss und lassen Sie Ihren Begleiter alle platzierten Totems entfernen. Verlangsamen Sie den Schamanen mit dem Erschütternden Schuss und setzen Sie ihm mit Schüssen außer Gefecht.

Jäger gegen Schurke

Stellen Sie sicher, dass der Schurke Sie zu Beginn des Duells nicht betäubt. Wirken Sie schnell ein Jägermal oder eine Schadensfalle, die die Schattenhaftigkeit des Schurken entfernt. Laufen Sie dann in Kreisen durch das Kampfgebiet und bringen Sie den Schurken durch Ihren Begleiter zur Erschöpfung. Verlangsamen Sie Ihren Gegner zeitweise mit den Effekten Ihres Tiers oder mit Streuschuss und Zurechtstutzen.

Jäger gegen Jäger

Wie in vielen Kämpfen derselben Klasse gewinnt derjenige, der den längsten Atem hat. Legen Sie das Tier des Gegners mit einer Frostfalle lahm und benutzen Sie Vipernbiss, um das Mana Ihres Kontrahenten zu reduzieren. Feuern Sie dann einen Schlangenbiss und einen Arkanen Schuss ab, bevor Sie den Streuschuss wirken und mit Ihrem Tier in den Nahkampf gehen.

Jäger gegen Hexenmeister

Ein Hexenmeister, der seinen Sukkubus einsetzt, ist fast unschlagbar, da er Sie ständig mittels Furchtattacke außer Gefecht setzen kann Benutzen Sie einen Vipernbiss und versuchen Sie, zuerst den Sukkubus zu töten und dann den Hexenmeister zu besiegen. Setzt der Hexenmeister seinen Sukkubus nicht ein, ist es ein wenig einfacher und Sie können Ihre Schüsse zu 100% auf den Hexenmeister konzentrieren.

Susanne Braun

KRIEGER

Der Zweihandkrieger ist wie geschaffen für den Kampf Spieler gegen Spieler und eine echte Kampfmaschine. Er lebt für seine Schadenszahlen. Schadensspitzen machen ihn erst wirklich bedrohlich, denn stetiger Schaden lässt sich leichter heilen als unerwartet hoher. Mit dem Talent Tödlicher Stoß kann er die Heilleistung auf seinen Zielen halbieren, ein weiterer Pluspunkt. Ihr Ziel als PvP-Krieger ist daher: hoher Schaden pro Schlag, sowie Schadensspitzen für überraschenden Schaden durch Gegenstände mit Boni für Stärke und vor allem kritische Treffer erhöhen.

TALENTE DER ZWEIHANDKRIEGER

Waffen-Talente – 31 Punkte

- **Abwehr** Rang 2/5
- **Verbessertes Verwunden** Rang 3/3
- **Taktiker** Rang 5/5
- **Verbessertes Überwältigen** Rang 2/2
- **Tiefe Wunden** Rang 3/3
- **Zweihandwaffen-Spezialisierung** Rang 5/5
- **Durchbohren** Rang 2/2
- **Axt-Spezialisierung** Rang 5/5
- **Weitreichende Stösse** Rang 1/1
- **Verbesserte Kniesehne** Rang 2/3
- **Tödlicher Stoss** Rang 1/1

Furor-Talente – 20 Punkte

- **Grausamkeit** Rang 5/5
- **Verbesserter Demoralisierender Ruf** Rang 5/5
- **Durchdringendes Heulen** Rang 1/1
- **Verbesserter Schlachtruf** Rang 4/5
- **Wutanfall** Rang 5/5

PVP-Tipps

Krieger gegen Krieger

Den Kampf gegen Krieger sollten Sie offensiv führen. Ist Ihre Ausrüstung merklich schwächer, versuchen Sie mit Entwaffnen Zeit zu gewinnen. Halten Sie außerdem während des Gefechts Blutung aktiv. Vergisst Ihr Gegenüber dies, können Sie ihn mit Drohruf für acht Sekunden kampfunfähig machen. Eine Bandage heilt in dieser Zeit für 2.000 Trefferpunkte. Verlangsamung ist nicht notwendig – sollte Ihr Gegner Reißaus nehmen, nutzen Sie Durchdringendes Heulen und verlangsamen ihn mit Kniesehne.

Krieger gegen Paladin

Arbeiten Sie mit Tödlichem Stoß und zwingen Sie ihn zum Heilen. Sollte der Paladin seinen Unverwundbarkeitsschild nutzen, heilen Sie sich in dieser Zeit mit einer Bandage. Sobald er zum zweiten Mal das Schild wirkt, sollten Sie ihn mit dem Drohruf am Heilen hindern. Wechseln Sie in die Berserkerhaltung und stürmen Sie nach acht Sekunden auf ihn zu. Wechseln Sie jetzt wieder in die Kampfhaltung, der Paladin sollte Ihnen nicht viel entgegensetzen können.

Krieger gegen Schurke

Wichtig: Blutung und Verlangsamung während des Kampfes aktiv halten. Sollten Sie einer Attacke ausweichen, setzen Sie nach – kritische Treffer mit der Fähigkeit Überwältigen treffen für 1.000 bis 1.400 Schadenspunkte. Da Schurken bei ihrer Eröffnung kritische Treffer landen, haben Sie den Kampf über Wutanfall zur Verfügung, hoher Schaden ist garantiert.

Krieger gegen Jäger

Jäger sind leichte Opfer, sofern Sie die Initiative ergreifen. Stürmen Sie sofort auf ihn zu und benutzen Sie Kniesehne. Meistens treten Sie dabei in eine Frostfalle, der Jäger geht auf Abstand und setzt einen gezielten Schuss an. Das müssen Sie ausstehen und hoffen, dass der Jäger keine kritischen Treffer landet. Überbrücken Sie dann die Entfernung zu Fuß und lassen Sie ihn nicht mehr aus Ihrer Schlagreichweite heraus. Sollten Sie ihn aufgrund ausgelaufener Kniesehne nicht erreichen, verfolgen Sie ihn. Er wird so gezwungen, auch zu laufen und kann nur Spezialschüsse nutzen – Schüsse, die ihn viel Mana kosten. Wenn der Jäger dabei kurz stehen bleibt oder umfällt, umlaufen Sie diese Stelle; dort liegt meist eine weitere Frostfalle.

Krieger gegen Schamanen

Unterteilt sich grundsätzlich in offene Kämpfe und Schlachten gegen Schamanen, die kiten wollen. Kitende Schamanen sind ziemlich schnell tote Schamanen. Verlangsamen Sie Ihren Gegner und halten Sie Kniesehne aktiv. Damit haben Sie quasi schon gewonnen.

Im offenen Kampf sieht es anders aus. Denn hier arbeiten die Schamanen mit Totems. Grundsätzlich können Sie Totems ignorieren, Sie müssen sich darauf konzentrieren, mehr Schaden als der Schamane zu machen. Entwaffnen wirkt hier Wunder. Wenn Ihr Gegner sich heilen will, hilft entweder Unterbrechen, oder Sie visieren ein Totem an und benutzen Drohruf. Dadurch läuft der Schamane mit Furcht durch die Gegend. Da Kniesehne aktiv ist, können Sie ihm zwei bis drei Gratisschläge verpassen.

Krieger versus Priester

Es gibt kein Universalrezept gegen Priester (außer der Fähigkeit Tollkühnheit der Berserkerhaltung). Verwenden Sie Tränke oder Items, die Sie vor Furcht-Attacken schützen. Nutzen Sie die Berserkerhaltung – kritische Treffer setzen dem Priester am ehesten zu. Unterbrechen Sie Heilzauber mit Verprügeln.

Krieger gegen Hexenmeister

Spielen Sie in Berserkerhaltung und ignorieren Sie das Pet. Stürmen Sie auf den Hexenmeister zu. Alles in allem kein schwerer Kampf, Hexenmeister ziehen ihre Stärke aus Furcht-Attacken, die Sie als Krieger gut verhindern können.

Krieger gegen Magier

Zu Beginn jedes Kampfes werden Sie in ein Schaf verwandelt. Danach geht der Magier auf Distanz und wirkt starke Schadenszauber. Fangen Sie den Magier so früh wie möglich ab und benutzen Sie Kniesehne. Der Magier wird blinken oder Frostnova verwenden. Den folgenden Schaden müssen Sie ausstehen, während Sie zu Fuß die Entfernung verkleinern.

Krieger gegen Druide

Wenn Druiden Sie einwurzeln, haben Sie kaum eine Chance. Ansonsten führen Sie den Kampf wie gegen einen Paladin. Denken Sie daran: Wenn der Druide in eine Tierform wechselt, entkommt er verlangsamenden Effekten. Alles in allem ein langer Kampf; wenn der Druide versiert ist, wird er vielen Angriffen ausweichen, aber auch nicht viel Schaden austeilen.

David Bergmann

MAGIER

Magier zeichnen sich dadurch aus, dass sie Gegnern extrem viel Schaden in sehr kurzer Zeit zufügen können. Da sie auf ein stattliches Arsenal von elementaren und arkanen Kampfzaubern zurückgreifen, haben Magier fast immer einen Zauber zur Hand, dem sich ihr Ziel nicht widersetzen kann.

Magier gegen Krieger

Viele Krieger werden als Erstes Ansturm verwenden. Zaubern Sie sofort Blinzeln und gleich darauf Verwandeln. Gehen Sie dann auf maximale Reichweite, und zaubern Sie entweder einen Frostblitz oder einen Feuerball, um dann einen Rang-1-Frostblitz nachzulegen. Ist der Krieger an Sie herangekommen, wirken Sie Frostnova oder Blinzeln. Ist die Abklingzeit von Blinzeln oder Frostnova noch aktiv, zaubern Sie Eisblock. Solange Sie den Krieger auf Abstand halten, können Sie ihm Sprüche um die Ohren hauen, bis er verloren hat.

Magier gegen Jäger

Verwandeln Sie zuerst den Jäger, dann sein Tier, und blinzeln Sie zum Jäger. Falls der eine Eisfalle gelegt hat, benutzen Sie Eisblock, damit der Effekt der Falle aufgehoben wird. Sobald Sie beim Jäger sind, zaubern Sie Frostnova und laufen in seinen Rücken, damit er Sie nicht angreifen kann. Nun wirken Sie Frostblitz und danach Kältekegel – schon ist der Jäger erledigt. Bedenken Sie immer, dass die Distanz zum Jäger nicht zu groß wird, sonst trifft er Sie mit seinen starken Schüssen.

Magier gegen Schurke

Der Schurke wird Sie grundsätzlich zuerst bewegungsunfähig machen. Zaubern Sie Eisblock, um sich daraus zu befreien. Verwandeln Sie den Schurken und benutzen Sie gegebenenfalls Bandagen. Zaubern Sie einen Feuerball und gleich danach einen Frostblitz, um den Schurken zu verlangsamen. Wirken Sie solange Frostblitz, bis er sich unsichtbar macht. Dann zaubern Sie Arkane Explosion oder Blizzard, und aktivieren Eisbarriere. Wiederholen Sie die Prozedur beim nächsten Angriff des Schurken. Sollte er Sie erblinden lassen, zaubern Sie Eisblock und schicken einen starken Spruch hinterher, der Ihnen den Sieg sichert.

Magier gegen Paladin

Verwandeln Sie den Paladin zum Beginn des Kampfes und gehen Sie auf die maximale Reichweite. Wirken Sie einige Frostblitze, bis der Paladin nur noch wenige Lebenspunkte hat. Er wird seinen Göttlichen Schild zaubern und sich heilen. Versuchen Sie erst gar nicht, ihn zu unterbrechen, bleiben Sie auf Abstand. Verschwindet der Schild, verwandeln Sie den Paladin. Da der Göttliche Schild eine Abklingzeit von fünf Minuten hat, können Sie nun mit Gegenzauber die Heilzauber des Paladins unterbrechen und ihm den Garaus machen.

Magier gegen Magier

Warten Sie, bis der Magier einen Feuerball oder einen Pyroschlag zu zaubern beginnt, und benutzen Sie, kurz bevor der Zauber Sie erreicht, den Eisblock. Nun können Sie den Magier verwandeln. Zaubern Sie Feuerschild, dann einen Feuerball, Frostnova und Kältekegel. Dann benutzen Sie Gegenzauber, sobald der Magier versucht, einen Spruch zu wirken. Mit Arkanen Geschossen oder Frostblitz entscheiden Sie den Kampf für sich.

Magier gegen Hexenmeister

Einen Hexenmeister besiegen Sie am leichtesten, indem Sie ihn verwandeln und seinen Gefährten töten. Da Hexenmeister keine schnellen Zauber oder einen Gegenzauber haben, sollten Sie um den Hexenmeister herumlaufen und währenddessen Frostnova, Frostblitz und Kältekegel zaubern. Ein Sonderfall ist ein Hexenmeister mit Teufelsbestie: Diese können die meisten Verwandlungszauber kontern. Deswegen sollten Sie sich auf Zauber mit kurzer Abklingzeit beschränken.

Magier gegen Druide

Ein guter Druide wird in Bärenform gegen Sie kämpfen. Sollte der Druide in Zauber- oder Katzenform kämpfen, haben Sie leichtes Spiel. Verlangsamen Sie den Bären mit Frostblitz, Frostnova und Kältekegel, blinzeln Sie, wenn er nah ist, und wiederholen Sie die Prozedur. Versuchen Sie nicht, den Druiden zu verwandeln, er ist dagegen immun. Wenn der Druide in der Katzenform kämpft, gehen Sie genauso vor. Wiederherstellungsdruiden besitzen die Fähigkeit, sich alle drei Minuten ohne Zauberzeit heilen zu können. Verschwenden Sie Gegenzauber also nicht sofort, es sei denn, Sie können ihn in den vier Sekunden besiegen.

Magier gegen Schamane

Schamanen werden als erstes ein Totem der Erdung aufstellen, das alle zehn Sekunden einen schädlichen Zauber aufhebt. Zerstören Sie das Totem und verwandeln Sie den Schamanen. Dann wirken Sie Frostabsorbschild und nehmen viel Abstand. Zaubern Sie dann Frostblitz und Frostnova, um Abstand zu nehmen, denn der zauberunterbrechende Spruch Erdschock der Schamanen hat nur eine Reichweite von 20 Metern.

Magier gegen Priester

Der Priester wird Schattenwort: Schmerz wirken und Ihre Buffs aufheben. Beschäftigen Sie seine Aufhebe-Tätigkeit mit ein paar weiteren Sprüchen wie Frostrüstung, Magiedämpfer und Arkane Intelligenz. Zaubern Sie dann einen Feuerball, Feuerschlag und Arkane Geschosse, um den Priester zu stören. Benutzt er Psychischer Schrei, wirken Sie Eisblock und Frostnova, Kältkegel und Kälteeinbruch. Benutzen Sie Gegenzauber erst, wenn er sich heilen will.

Susanne Braun

TALENTE DER PvP-MAGIER

Arkan-Talente – 18 Punkte

- Verbesserte Arkane Geschosse – Rang 5/5
- Arkane Konzentration – Rang 5/5
- Verbesserte Arkane Explosion – Rang 5/5
- Hervorrufung – Rang 1/1
- Verbesserter Manaschild – Rang 2/2

Frost-Talente – 33 Punkte

- Verbesserter Frostblitz – Rang 5/5
- Eissplitter – Rang 5/5
- Winterkälte – Rang 3/3
- Verbesserte Frostnova – Rang 2/2
- Stechendes Eis – Rang 3/3
- Kälteeinbruch – Rang 1/1
- Frost-Kanalisierung – Rang 3/3
- Zertrümmern – Rang 5/5
- Eisblock – Rang 1/1
- Einfrierung – Rang 5/5

PALADIN

Paladine sind die archetypischen Ritter, die sich immer Kopf voraus ins Schlachtgetümmel stürzen. Durch ihre defensiven Fähigkeiten können sie sich mehreren Monstern entgegentreten und ordentlich Schaden einkassieren – schließlich sind Paladine hauptsächlich Brecher. Der ideal ausgeglichene Paladin verfügt über Mengen von Mana und hat zudem eine hohe Schadensrate.

TALENTE HEILIGER RÄCHER

Heilig-Talente – 33 Punkte	Rang	Vergeltung-Talente – 18 Punkte	Rang
Göttliche Weisheit	5/5	Heilige Macht	5/5
Spiritueller Fokus	5/5	Heiliger Schock	1/1
Weihe	1/1	Verbesserter Segen der Macht	5/5
Verbessertes Heiliges Licht	3/3	Verbessertes Richturteil	2/2
Unumstösslicher Glaube	2/2	Siegel des Kreuzfahrers	3/3
Illumination	5/5	Überzeugung	5/5
Verbesserter Segen der Weisheit	2/2	Siegel des Befehls	1/1
Göttliche Gunst	1/1		
Dauerhaftes Richturteil	3/3		

Paladin gegen Druide

Versuchen Sie so schnell wie möglich, in den Nahkampf zu kommen. Sie müssen ständig mit den Verwurzelungen des Gegners rechnen, wenden Sie deshalb Segen der Freiheit an, um sich zu befreien. Sicherlich wird der Druide in seine Bärengestalt wechseln. Verwenden Sie Hammer der Gerechtigkeit, um Heilzauber zu unterbrechen. Fügen Sie dem Druiden danach mit dem Siegel des Befehls viel Schaden zu und heilen Sie sich bei Bedarf.

Paladin gegen Jäger

Beginnt der Kampf, starten Sie keinen Frontalangriff, um eventuellen Fallen aus dem Weg zu gehen – greifen Sie lieber aus einer anderen Richtung an. Ignorieren Sie das Tier des Jägers und kümmern Sie sich um sein Herrchen. Dann benutzen Sie den Segen der Freiheit gegen sämtliche Verlangsamungszauber und entfernen DoTs. Wirken Sie Hammer des Zorns, wenn der Jäger fast am Ende ist.

Paladin gegen Magier

Magier haben die Angewohnheit, ihre Gegner mit Frostnova sowie Frostblitz festzusetzen und dann aus der Ferne zu bearbeiten. Für diesen Fall nutzen Sie auch hier den Segen der Freiheit, um sich aus dieser Lage zu befreien. Stürmen Sie dann umgehend auf den Magier zu und verpassen Sie ihm mit dem Siegel des Befehls einige schmerzhafte Schläge. Kommen Sie dem Magier zu nah, wird er sich mit Blinzeln Luft verschaffen. Verhindern Sie mit Hammer der Gerechtigkeit weitere Zauber.

Paladin gegen Paladin

Sollten Sie eine Einhandwaffe tragen und Ihr Gegner eine Zweihandwaffe, haben Sie praktisch schon verloren. Seine Schadenspunkte sind wesentlich höher als die Ihre. Sollten also beide eine Einhandwaffe und den dazugehörigen Schild benutzen, wird es ein sehr langer Kampf. Hier entscheiden die Anzahl der kritischen Treffer, Glück, das richtige Anwenden der Heilung sowie die Anzahl der Treffer durch das Siegel des Befehls. Es kommt bei diesem Kampf also auf die Fehler des Gegners an.

Paladin gegen Priester

Dieser Kampf ist sehr langwierig: Sollten Sie erkennen, dass der Priester zur Heilung oder zu einer Furchtattacke ansetzt, verwenden Sie umgehend den Hammer der Gerechtigkeit. Er wird den Heiler für einige Zeit aus dem Verkehr ziehen, und Sie haben die Chance auf einige heftige Schläge. Versetzen Sie dem Priester einige Schläge mit dem Siegel des Befehls. Die meisten Priester verstecken sich gerne hinter ihrem Schildzauber und benutzen dann erneut Psychischer Schrei. Währenddessen entzieht Ihnen der Priester Mana. Versuchen Sie deshalb, die Furchtattacke gleich zu unterbinden.

Paladin gegen Schurke

Schurken verschwinden regelmäßig, um dann bei einer geeigneten Gelegenheit anzugreifen. Als Mensch besitzen Sie die Volksfähigkeit Wachsamkeit, um Schurken in Ihrer Nähe aufzuspüren. Finden Sie ihn nicht, dann bedenken Sie, dass jeder Schurke wie wild um Sie herum springt, um Ihren Attacken auszuweichen. Sollten Ihre Lebenspunkte gegen Null gehen, benutzen Sie Göttlicher Schutz, um sich zu heilen. Nach dem Verblassen des Schildes setzen Sie den Hammer der Gerechtigkeit ein, um den Schurken zu betäuben und zu erledigen.

Paladin gegen Schamane

Schamanen sind hartnäckige Gegner, die viel aushalten. Schamanen werden ihre Totems einsetzen, um Ihre Beweglichkeit einzuschränken und Sie mit Fernattacken anzugreifen. Der Spruch Segen der Freiheit befreit Sie in diesem Fall, damit Sie Ihre Schläge weiterführen können. Wenn der Schamane Frostschock nutzt, gehen Sie wie bei den Totems vor. Zerstören Sie Totems, die durch den Gegner aufgestellt werden, damit verringern Sie die Stärke des Schamanen. Setzt der Gegner zu einer Heilung an, wirken Sie den Hammer der Gerechtigkeit.

Paladin gegen Hexenmeister

Schleudert der Hexenmeister Ihnen den Fluch der Erschöpfung entgegen, befreit Sie Segen der Freiheit von diesem Spruch. Ignorieren Sie die Begleiter des Hexenmeisters und kümmern Sie sich ausschließlich um den Gegner selbst. Sicherlich wird Sie der Hexenmeister ständig mit seinen Furchtattacken belegen. Setzen Sie sich mit dem Göttlichen Schutz zur Wehr und heilen Sie den Schaden, den DoTs angerichtet haben. Machen Sie den Hexenmeister mit Hammer der Gerechtigkeit kampfunfähig.

Paladin gegen Krieger

Die Krieger stellen keine Gefahr für den Paladin dar. In den ersten Sekunden des Kampfes wird er Sie mit Sturmangriff betäuben. Wirken Sie gleich danach Siegel des Befehls. Geht Ihre Lebensenergie dem Ende entgegen, betäuben Sie ihn und setzen dann zur Heilung an. Sollte er Ihrem Stillegungsversuch entkommen, schützen Sie sich einfach mit Göttlicher Schutz. Der Krieger wird seine Kniesehnen-Attacke anwenden, um Sie in der Bewegung einzuschränken, nutzen Sie dann Segen der Rettung. Ihre Heilversuche kann der Krieger durch seinen Schildblock unterbrechen, kontern Sie mit Heiliger Schock, um ihn zu treffen.

Susanne Braun

PRIESTER

Priester sind hauptsächlich damit beschäftigt, ihre Gefährten zu heilen. Ihre Feindeskontrollfähigkeiten gegen Untote retten regelmäßig die Leben törichter Gefährten, die sich zu viel auf einmal zutrauen. Allerdings sollte man nicht den Fehler begehen, ihre Schattenkräfte zu unterschätzen – ein Priester, der sich auf Schattenmagie spezialisiert, kann ein sehr gefährlicher Gegner sein.

TALENTE DER SCHATTENPRIESTER

Disziplin-Talente – 13 Punkte

- Unbezwingbarer Wille – Rang 5/5
- Verbessertes Machtwort: Stärke – Rang 2/2
- Verbessertes Machtwort: Schild – Rang 3/3
- Märtyrertum Rang – Rang 2/2
- Innerer Fokus – Rang 1/1

Schatten-Talente – 38 Punkte

- Blackout – Rang 5/5
- Verbessertes Schattenwort: Schmerz – Rang 2/2
- Schattenfokus – Rang 5/5
- Verbesserter Psychischer Schrei – Rang 2/2
- Verbesserter Gedankenschlag – Rang 5/5
- Gedankenschinden – Rang 1/1
- Schattenreichweite – Rang 3/3
- Schattenwirken – Rang 5/5
- Stille – Rang 1/1
- Vampirumarmung – Rang 1/1
- Verbesserte Vampirumarmung – Rang 2/2
- Dunkelheit – Rang 5/5
- Schattengestalt – Rang 1/2

Priester gegen Priester

Entfernen Sie die Buffs des Gegners und zaubern Sie Manabrand. Wirken Sie Gedankenschlag und benutzen Sie Stille, wenn Ihr Gegner ebenfalls Gedankenschlag zaubern will. Wirken Sie Psychischer Schrei, um den Konkurrenten zu unterbrechen. Während er orientierungslos herumläuft, sollten Sie ihn mit Schattenwort: Schmerz und Gedankenschlag belegen. Gute Schattenresistenz ist hier hilfreich.

Priester gegen Magier

Zaubern Sie zu Beginn einen Schild auf sich und entfernen Sie die Buffs des Magiers. Wirken Sie Psychischer Schrei und Vampirumarmung, bevor Sie ein Schattenwort: Schmerz und Gedankenschlag zaubern. Nutzen Sie danach Gedankenschinden. Sind Sie ein Priester mit Fokus auf Heilig- beziehungsweise Disziplintalenten, dann zaubern Sie oft einen Schild und Erneuerung auf sich, während Sie den Magier mit Schattenwort: Schmerz, Heiliges Feuer, Psychischer Schrei und Manabrand belegen.

Priester gegen Schurke

Der Schurke eröffnet mit einem Betäubungsangriff, weswegen Sie sofort einen Schild auf sich zaubern sollten. Wirken Sie Erneuerung und belegen Sie den Schurken mit einem Schattenwort: Schmerz, bevor Sie Psychischer Schrei wirken. Wählen Sie den Spruch mit der größten Reichweite und bombardieren Sie damit den Schurken. Ist Psychischer Schrei abgeklungen, beginnt das Spiel von vorne. Denken Sie daran, immer in Bewegung zu bleiben, das macht dem Schurken die Angriffe schwerer.

Priester gegen Krieger

Krieger sind oft immun gegen Furchteffekte wie Psychischer Schrei und verringern mit Tödlicher Stoß die Effekte Ihrer Heilzauber. Zaubern Sie ein Schattenwort: Schmerz auf den Krieger, damit er Sie nicht betäuben kann, und wirken Sie einen Schild auf sich selbst. Als Schattenpriester halten Sie ihn mit Gedankenschinden auf Abstand, als Heiliger Priester nutzen Sie alle Schadenssprüche, die Sie haben. Haben Sie kaum Lebenspunkte, zaubern Sie zuerst Erneuerung und dann erst ein Blitzheilen, denn wahrscheinlich wird der Krieger dann seinen Furchteffekt einsetzen. Halten Sie ihn auf Abstand und schädigen Sie ihn mit DoTs .

Priester gegen Schamane

Zerstören Sie die Totems des Schamanen und benutzen Sie Psychischer Schrei. Belegen Sie den Schamanen mit allen DoTs, die Ihnen zur Verfügung stehen, denn die kann er nicht entfernen. Lassen Sie sich mit einem Schamanen niemals auf Nahkampf-Distanz ein.

Priester gegen Druide

Einen Druiden in Bär- oder Katzenform belegen Sie mit Schattenwort: Schmerz und benutzen dann Psychischer Schrei. Solange der Druide willenlos herumläuft, zaubern Sie weiterhin Schattenwort: Schmerz und Heiliges Feuer. Will der Druide sich heilen, dann wirken Sie sofort mehrere Male Manabrand. Bei einem Wiederherstellungs- oder Balancedruiden wirken Sie Gedankenschlag und Manabrand. Vergessen Sie nicht, Magieeffekte aufzuheben, die Ihnen ein Druide mit Mondfeuer auferlegt.

Priester gegen Paladin

Benutzen Sie gegen einen Paladin hauptsächlich Manabrand und Gedankenschlag. Einen Schild müssen Sie nicht auf sich zaubern, da der einerseits zuviel Mana kostet und Sie andererseits den Schaden des Paladins mit einer Erneuerung schnell ausgleichen können. In diesem Kampf kommt es sehr auf Ihren Mana-Vorrat an, verschwenden Sie Ihr Mana also nicht.

Priester gegen Jäger

Schaffen Sie sich mit Psychischer Schrei das Tier des Jägers vom Hals und zaubern Sie Manabrand auf den Jäger. Mittels Schattenwort: Schmerz und Gedankenschlag reduzieren Sie seine Lebenspunkte. Entfernen Sie sich nicht zu weit vom Jäger. Gehen Sie auch nicht zu nah heran, sonst macht er Sie mit einem Gestreuten Schuss kampfunfähig. Sobald Psychischer Schrei wieder verfügbar ist, sollten Sie diesen Spruch in der Nähe vom Jäger wirken, damit er handlungsunfähig ist. Schicken Sie Gedankenschlag hinterher.

Priester gegen Hexenmeister

Hexenmeister haben oft viele Lebenspunkte. Sie sollten sie zuerst mit Schattenwort: Schmerz belegen, und danach Manabrand zaubern. Psychischer Schrei bringt Ihnen etwas Zeit, wenn der Hexenmeister nicht den Teufelsjäger als Begleiter wählt. Ihr Ziel ist es, das Mana des Hexenmeisters schnell zu verringern, sodass er Aderlass benutzen muss. Das verringert seine Lebensenergie, und Sie können mit Gedankenschlag tödlichen Schaden anrichten.

Susanne Braun

SCHAMANE

Der Schamane ist genau wie der Druide ein echter Hansdampf in allen Gassen. Er ist zwar in keiner Disziplin wirklich überlegen, kann aber dennoch praktisch jede Funktion erfüllen und hat für jede Situation den passenden Zauber oder das passende Totem parat. Als Schamane ist besonders wichtig, dass Ihre Ausrüstung ebenso flexibel ist wie Sie selbst. Sie müssen sowohl im Nah- als auch im Fernkampf überzeugend auftreten können, wenn Sie als Totem-Schleuderer im Kampf Spieler gegen Spieler erfolgreich sein wollen.

TALENTE DER VIELSEITIGE

Elementar-Talente – 23 Punkte

- **Erschütterung** Rang 5/5
- **Konvektion** Rang 5/5
- **Elementarfokus** Rang 1/1
- **Ruf des Donners** Rang 5/5
- **Nachklingen** Rang 5/5
- **Verbessertes Totem der Feuernova** Rang 1/2
- **Elementarfuror** Rang 1/1

Verstärkung – 7 Punkte

- **Wissen der Ahnen** Rang 5/5
- **Verbesserter Geisterwolf** Rang 2/2

Wiederherstellung – 21 Punkte

- **Gezeiten-Fokus** Rang 5/5
- **Totemfokus** Rang 5/5
- **Verbesserte Geringe Welle der Heilung** Rang 5/5
- **Gezeitenbeherrschung** Rang 5/5
- **Schnelligkeit der Natur** Rang 1/1

Schamane gegen Priester

Setzen Sie zu Beginn zwei Totems: Totem der Erdung, um die ersten Zauber abzufangen, und Totem des Erdstoßes, um die Fähigkeit Psychischer Schrei zu kontern. Das Reinigen ist beim Kampf gegen Priester besonders wichtig. Entziehen Sie ihm so zuerst seine Buffs. Sollte er während des Kampfes die Fähigkeit Machtwort Schild benutzen, beseitigen Sie diese. Den Erdschock sollten Sie sich aufsparen, um seine Heilzauber zu unterbrechen.

Schamane gegen Krieger

Hier ist größtmögliche Distanz sehr wichtig. Benutzen Sie Frostschock sowie das Erdbindungstotem, um auf Entfernung zu bleiben. Der Krieger wird zu Beginn des Kampfes Ansturm verwenden, und so unser Bewegungstempo erheblich reduzieren. Sehr bald wird auch ein Tödlicher Stoß folgen, was die Wirkung unserer Heilzauber auf 50 Prozent reduziert. Sollte der Krieger den Fehler begehen, den tödlichen Stoss nicht zu erneuern, sobald er abgelaufen ist, nutzen Sie die Zeit für einen Heilzauber. Setzen Sie ansonsten auf Offensivzauber wie die Kombination aus Schnelligkeit der Natur und Kettenblitz.

Schamane gegen Paladin

Auch wenn der Paladin nicht viel Nahkampfschaden verursacht, sollten Sie ihn auf Distanz halten. Heilzauber unterbrechen Sie mit Erdschocks. Früher oder später wird der Paladin sein Schild einsetzen. Stoppen Sie dann Ihre Angriffe vorerst und beobachten Sie, was er macht. Im Normalfall heilt er sich im Schutze des Schildes. Am Besten nutzen Sie die Zeit für Erste Hilfe, um den Heilungsvorsprung des Paladins mit Bandagen auszugleichen.

Schamane gegen Jäger

Der Jäger wird am Anfang des Kampfes versuchen, Sie in eine Frostfalle tappen zu lassen und dann Distanz zu gewinnen. Als nächstes wird er Ihnen Mana abziehen und Sie verlangsamen. Setzen Sie hier sofort die Fähigkeit Gifte heilen ein. Halten Sie den Jäger möglichst nahe bei sich, indem Sie ihn mit Frostschocks und dem Erdbindungstotem verlangsamen. Im Nahkampf ist ein Jäger natürlich bedeutend ungefährlicher für Sie als im Fernkampf. Um den vom Jäger verursachten Schaden noch weiter zu reduzieren, sollten Sie einen Schild sowie eine Einhandwaffe tragen.

Schamane gegen Magier

Feuer-Magier: Sie dürfen nicht verwandelt werden! Dies verhindern Sie, indem Sie sofort ein Totem der Erdung setzen und Ihren Erdschock bereithalten. Sollten Sie trotz aller Vorsicht verwandelt werden, machen Sie sich bereit, das Totem der Erdung zu setzen. Der Magier wird Sie mit einen Feuerball und einem anschließenden Pyroschlag angreifen, während Sie ein Schaf sind. Schaffen Sie es, sofort nach dem ersten Einschlag das Totem zu setzen, trifft der Pyroschlag das Totem und Sie bleiben verschont.

Frost-Magier: Wie beim Kampf gegen einen Priester ist das Reinigen hier besonders wichtig, entfernen Sie etwa Frostrüstungen. Achten Sie wie beim Feuermagier mithilfe von Erdschock und Totem der Erdung darauf, nicht verwandelt zu werden, und unterbrechen Sie seine Zauber mit dem Erdschock.

Schamane gegen Hexenmeister

Setzen Sie das Totem der Erdung ein, um die ersten Zauber abzufangen, und das Totem des Erdstoßes, um die Fähigkeit Psychischer Schrei zu kontern. Diese können Sie gegen einen Hexenmeister auch mit einem richtig gesetzten Erdschock unterbrechen. Das Pet des Hexenmeisters ignorieren Sie während des Kampfes. Konzentrieren Sie sich darauf, den eigentlichen Gegner anzugreifen, damit er gar nicht erst richtig zum Zug kommt.

Schamane gegen Schurke

Sie müssen versuchen, den Schurken mit dem Erdbindungstotem und Frostschocks auf Distanz zu halten. Decken Sie ihn mit Frostschocks und Erdschocks ein. Beginnen Sie mit einem Feuerschock, der den Gegner hindert, sich unsichtbar zu machen. Schnelligkeit der Natur sollten Sie sich für einen Heilzauber aufheben.

Schamane gegen Druide

Meistens gewinnt der Spieler, der am Schluss am meisten Mana übrig hat. Die effektivste Taktik ist gleichzeitig die riskanteste: Werfen Sie dem Druiden, der Sie vermutlich in Bärform attackiert, alles entgegen, was Sie haben. Er wird Sie betäuben und die Bärform verlassen. Sobald das passiert, nutzen Sie die Insignie der Horde und stoppen den Heilzauber mit einem Erdschock. Attackieren Sie mit den stärksten Angriffen, und Sie haben gewonnen.

Schamane gegen Schamane

Unterbrechen Sie die Heilzauber des Gegners wenn möglich mit Erdschocks. Verhindern Sie Ihrerseits diese Taktik mit einem Totem der Erdung. Eine Variante, um selbst nicht unterbrochen zu werden: einen Zauber antäuschen. Starten Sie die Geringe Welle der Heilung und brechen Sie den Zauber ab. Rechnet der Gegner nicht damit, ist sein Erdschock verschwendet. Ihre Chance, zu heilen oder anzugreifen.

SCHURKE

Die verstohlenen Schurken sind im Nahkampf absolut tödlich. Genau wie die Magier können Schurken ihre Gegner innerhalb kürzester Zeit förmlich auseinandernehmen. Das macht sie nicht nur im PvE zu gefragten Begleitern, sondern auch im PvP extrem gefährlich.

Schurke gegen Schurke

Ausweichen ist die beste Verteidigung. Lassen Sie Ihren Gegner erblinden, das kann er weder blocken noch parieren. Halten Sie möglichst immer einen DoT aktiv, damit er sich nicht unsichtbar machen kann. Vernachlässigt Ihr Gegner dies, sollten Sie sich regelmäßig tarnen, so können Sie leicht die Oberhand gewinnen. Bewegungslähmendes und sofort wirkendes Gift sind eine gute Kombination gegen einen anderen Schurken, um extra Schaden zu verursachen und eine Flucht auszuschließen.

Schurke gegen Krieger

Eine gute Strategie ist, dem Krieger aus der Distanz Schaden zuzufügen. Wenn Sie dem Krieger schnell genug Schaden verpassen, sollten Sie versuchen, ihn zu betäuben. Wenn Sie in den Nahkampf müssen, warten Sie, bis der Krieger Überwältigen einsetzt, und benutzen Sie Ihre Betäubungsfertigkeit, um ihn so lange zu betäuben, bis Überwältigen abklingt.

Schurke gegen Magier

Wenn Sie dem Magier die Chance geben, Sie zu verwandeln, haben Sie so gut wie verloren. Denn dies gibt ihm Zeit, sein volles Arsenal an Zaubern zu wenden und vermutlich zu töten. Überrumpeln Sie den Magier zu Beginn des Kampfes, sodass er nicht Blinzeln kann. Bleiben Sie immer in seiner Reichweite, vor allem, um seine Zauber zu unterbrechen. Lassen Sie den Feind so oft wie möglich erblinden. Auch gedanken- und bewegungslähmende Gifte sind hilfreich.

Schurke gegen Hexenmeister

Ein Hexenmeister ist gefährlich, wenn er mit einem Sukkubus kämpft. Ist der Sukkubus sichtbar, betäuben Sie den Hexenmeister und töten dann den Sukkubus. Benutzen Sie Ihre Meuchel-Fertigkeiten, um den Kampf gegen den Hexenmeister zu eröffnen. Setzen Sie Blenden ein, um möglichen Furcht-Attacken vorzubeugen. Benutzen Sie Tritt, Nierenhieb und Solarplexus, um den Hexenmeister am Zaubern zu hindern. Haben Sie gedanken- und bewegungslähmende Gifte vorbereitet, sollten Sie einen Hexenmeister leicht töten können.

Schurke gegen Priester

Es ist ideal, den Schild des Priesters außer Kraft zu setzen, sich auf eine Schadenskombination vorzubereiten und diese auszuführen. Achten Sie auf Heilsprüche, die Sie sofort verhindern sollten. Ein Schattenpriester wird nach einem Psychischen Schrei seine Gedankenschinden-Fertigkeit einsetzen, um Sie zu verlangsamen. Er kann Sie ebenfalls mit einem DoT belegen, der Sie daran hindert, sich unsichtbar zu machen.

Schurke gegen Jäger

Rechnet der Jäger mit Ihrem Angriff, platziert er eine Falle und stellt sich daneben. Auch wenn Sie das Talent Meister der Täuschung nicht besitzen, können Sie sich dem Jäger nähern und die Falle entschärfen, bevor er Sie bemerkt. Eröffnen Sie den Kampf mit Meuchelfertigkeiten und setzen Sie den Fiesen Trick ein. Kann der Jäger Distanz aufbauen, ist es schwer, ihn zu besiegen. Lassen Sie ihn deshalb rechtzeitig erblinden und halten Sie ihn unbedingt in Nahkampfreichweite.

Schurke gegen Druide

Gegen einen Bären kämpfen Sie wie gegen einen Krieger. Gegen Katzen kämpfen Sie wie gegen einen Schurken. Gegen unverwandelte Druiden kämpfen Sie wie gegen einen Magier oder Hexenmeister. Die gefährlichsten Fertigkeiten des Druiden sind die Zauber Feenfeuer und Wucherwurzeln. Feenfeuer hindert Sie daran, sich unsichtbar zu machen, und Wucherwurzeln halten Sie an Ort und Stelle fest. Verschwinden hebt allerdings den Verwurzelungseffekt auf. Verhindern Sie Heilzauber.

Schurke gegen Schamane

Einige Schamanen versuchen, im Nahkampf mit der Fähigkeit Waffe des Windfurors zu kämpfen; hier empfiehlt sich die Benutzung von Entrinnen. Der meiste Schaden von einem Schamanen kommt durch Schocks, deshalb sollten Sie ihn so schnell wie möglich bezwingen. Halten Sie ihn so lange wie möglich betäubt und fügen Sie ihm schnell hohen Schaden zu. Totems wie das Erdbindungstotem sollten sofort vernichtet werden.

Schurke gegen Paladin

Sie werden Bandagen oder Heiltränke benutzen müssen. Einige Paladine haben die Fertigkeit Abrechnung, mit der sie einen extra Angriff ausführen, wenn Sie einen kritischen Treffer landen – ein Nachteil für Schurken. An einem gewissen Punkt wird der Paladin seinen Gottesschild einsetzen und im Extremfall seine Lebensenergie vollständig auffüllen. Legen Sie dem Paladin DoTs auf und bewegen Sie sich dann aus dem Nahkampf heraus. Das ist sehr wirkungsvoll, da Paladine über keine nennenswerten Fernkampffertigkeiten verfügen. Hat der Paladin sein Mana aufgebraucht, gehen Sie in den Nahkampf und verwenden alle Fähigkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen.

David Bergmann

TALENTE DER ASSASSINE

Meucheln-Talente – 21 Punkte

- **Verbessertes Ausweiden** – Rang 3/3
- **Tücke** – Rang 5/5
- **Skrupellosigkeit** – Rang 3/3
- **Mord** – Rang 2/2
- **Unerbittliche Stösse** – Rang 1/1
- **Tödlichkeit** – Rang 5/5
- **Verbessertes sofort wirkendes Gift** – Rang 1/5
- **Kaltblütigkeit** – Rang 1/1

Kampf-Talente – 8 Punkte

- **Verbesserter Solarplexus** – Rang 3/3
- **Verbesserter Finsterer Stoss** – Rang 2/2
- **Verbessertes Meucheln** – Rang 3/3

Täuschung-Talente – 22 Punkte

- **Meister der Täuschung** – Rang 5/5
- **Günstige Gelegenheit** – Rang 5/5
- **Initiative** – Rang 4/5 (kann auch mit Schnelles Verstecken oder Tarnung variiert werden)
- **Verbesserter Hinterhalt** – Rang 3/3
- **Verbesserte Blutung** – 3/3 (kann mir Verbesserte Kopfnuss variiert werden)
- **Verbesserter Fieser Trick** – 1/2
- **Vorbereitung** – 1/1

DRUIDE

Druiden sind die einzig echte Hybrid-Klasse in der **World of WarCraft** und deshalb im Kampf Spieler gegen Spieler ebenso vielseitig wie bei Kämpfen in Instanzen oder im Solospiel. Ins Hintertreffen geraten Druiden hier höchstens, weil sie es sehr schwer haben, wirklich kräftig auszuteilen. Dafür sind sie auf Grund ihrer zahlreichen Heilzauber und der Bärenform sehr zähe Gegner.

TALENTE DER ALLROUNDER

Gleichgewicht-Talente – 14 Punkte

- **Griff der Natur** Rang 1/1
- **Verbesserter Griff der Natur** Rang 4/4
- **Waffenbalance** Rang 5/5
- **Schnellwandlung** Rang 3/3
- **Omen der Klarsicht** Rang 1/1

Wiederherstellung-Talente – 5 Punkte

- **Ingrimm** Rang 5/5

Wilder-Kampf-Talente – 32 Punkte

- **Wildheit** Rang 5/5
- **Instinkt der Wildnis** Rang 3/5
- **Brutaler Hieb** Rang 2/2
- **Katzenhafte Schnelligkeit** Rang 2/2
- **Wilde Attacke** Rang 1/1
- **Geschärfte Klauen** Rang 3/3
- **Verbessertes Schreddern** Rang 2/2
- **Raubtierschläge** Rang 3/3
- **Blutraserei** Rang 2/2
- **Ungezähmte Wut** Rang 2/2
- **Feenfeuer** (Tiergestalt) Rang 1/1
- **Herz der Wildnis** Rang 5/5
- **Rudelführer** Rang 1/1

Druide gegen Krieger

Hier sind Wucherwurzeln wichtig. Halten Sie den Krieger auf Distanz, und Sie haben gewonnen. Steckt der Krieger fest, können Sie die Zeit nicht nur für Fernkampfangriffe nutzen, sondern sich auch heilen. Verlangsamt der Krieger Sie mit einem Kniesehnenangriff, heben Sie den Effekt durch eine Formwandlung auf. Absolvieren Sie den Nahkampf in Bärengestalt. Um sich zu heilen, benutzen Sie den Brutalen Hieb und verlassen kurzzeitig die Bärenform.

Druiden gegen Schurken

Ein Schurke kann Sie mit Betäubungsangriffen außer Gefecht setzen und Zaubersprüche unterbrechen. Wenden Sie keine Fähigkeiten an, die eine lange Zauberzeit benötigen. Verbringen Sie die meiste Zeit in Bärenform, um die Angriffe abzuschwächen. Benutzen Sie dabei regelmäßig den Brutalen Hieb und versuchen Sie, den Gegner zu verwurzeln. So haben Sie Zeit für Fernkampfangriffe. Halten Sie während des Kampfes Feenfeuer aktiv, so kann sich der Schurke nicht mehr unsichtbar machen.

Druide gegen Magier

Die stärksten Waffen eines Magiers sind gegen einen Druiden wirkungslos: Einer Frostnova entkommen Sie durch einen Formwechsel. In Tierformen sind Sie immun gegen Verwandlungseffekte. Magier werden versuchen, Sie mit besonders starken Zauber zu töten – seien Sie also immer bereit, sich zu heilen. Unterbrechen Sie Magier so oft es geht, und spielen Sie auf Zeit. Sie haben wesentlich mehr Ausdauer als die zarten Sprücheklopfer.

Druide gegen Druide

Hier kommt es auf Ausdauer und Manavorrat an. Der Druide, der sich öfter heilen kann, wird in der Regel siegen. Gehen Sie also wie beim Kampf gegen Magier sparsam mit Ihrem Mana um und spielen Sie auf Zeit. Denken Sie daran, dass Druiden in Tierform eingeschläfert werden können. Dadurch gewinnen Sie Zeit, um sich etwa selbst zu heilen.

Druide gegen Priester

Zwei Kontrahenten, ein Problem: Keiner von beiden macht genug Schaden, um den anderen effektiv zu erledigen. Zwingen Sie den Priester zum Heilen, ohne selbst viel Mana zu verbrauchen. Niedrigere Ränge Ihrer Angriffszauber sind hier eine gute Wahl.

Kämpfen Sie gegen einen Schattenpriester, sieht die Sache anders aus. Hier werden Sie anfangs sehr viel Schaden einstecken und sich kontinuierlich heilen müssen. Belegen Sie den Priester mit DoTs und wechseln Sie immer wieder kurzzeitig in die Katzengestalt, so können Sie den meisten Schaden austeilen.

Druide gegen Paladin

Auch hier gilt: Benutzen Sie niedrigere Ränge Ihrer Angriffszauber, um dem Paladin konstant Lebensenergie abzuziehen, dabei aber nur wenig Mana zu verlieren. Sollte Ihr Gegner nur noch wenig Mana haben, nutzen Sie dies aus und halten sämtliche DoTs aktiv. Achtung: Der Paladin kann Sie für sechs Sekunden (diese Fähigkeit hat eine Abklingzeit von einer Minute) absolut bewegungsunfähig machen. Aus dieser Betäubung können Sie sich nicht befreien.

Druiden gegen Hexenmeister

Hexenmeister sind besonders wegen ihrer Pets schwierige Gegner. Ein Sukkubus ist ein leichter Feind, die Dämonen haben nur wenig Lebensenergie und sind schnell ausgeschaltet. Gegen einen Leerwandler oder einen Teufelsjäger haben Sie es schwerer. Machen Sie diese durch Einwurzeln bewegungsunfähig, und wenden Sie sich dem Hexenmeister zu. Heilen Sie gegen seine Angriffe an und warten Sie ab, bis sein Manavorrat zuneige geht. Bei diesem Kampf ist Glück im Spiel – landet der Hexenmeister kritische Treffer, können Sie dem nichts entgegensetzen.

Druide gegen Jäger

Wendet der Jäger Zurechtstutzen an, befreien Sie sich durch eine Formwandlung. Verwenden Sie Wucherwurzeln oder schläfern Sie die Schoßtiere ein. Der Vipernbiss des Jägers entzieht Mana, entfernen Sie diesen umgehend. Außerdem können Jäger Druiden in Tiergestalt einen Furchteffekt auferlegen und so Distanz aufbauen. Suchen Sie trotzdem den Nahkampf. Nur so haben Sie Aussicht auf einen Sieg.

Druide gegen Schamane

Heilen Sie sich und warten Sie, bis sein Manavorrat sinkt. Dies wird ein langer Kampf. Lassen Sie sich nicht auf den Nahkampf ein, mit der Fähigkeit Sturmschlag kann Ihnen der Schamane schwer zusetzen. Zerstören Sie Totems – am Besten mit Rang 1 des Spruchs Mondfeuer. So verbrauchen Sie weniger Mana als Ihr Feind und halten länger durch.

David Bergmann

Jetzt am Kiosk!

Games Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Mit exklusiver DVD: Trailer in HD-Auflösung!

Gears of War, Saint's Row, Quake 4, Call of Duty 2, Kameo, Dead or Alive 4...

Starttitel im Test! Lohnt der Kauf?

Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero, GUN, Tony Hawk, King Kong, FIFA 06 uvm.

Verständlich erklärt: Was kann die Konsole?

Specials zu HDTV, Xbox Live und den Multimedia-Optionen + anschauliche Videos!

MMOG-WELTEN.DE

PRÄSENTIERT

www.WoW-Handwerk.de

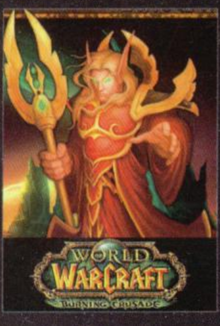
die inoffizielle World of Warcraft Database!

über
3.800 Quests
13.600 Items
8.500 NPCs
1.500 Rezepte
20.400 Zaubersprüche
100.000 Charakterprofile

... UND VIELES MEHR!

www.MMOG-Welten.de

Die ganze Welt der Online Rollenspiele
News, Reviews, Previews, Gewinnspiele und
massig Fanseiten zu Deinem MMORPG!



World of Warcraft
The Burning Crusade
Jetzt vorbestellen: www.onlineweltenshop.com